





Nº 98 · Enero-Febrero 2012 · www.elcorteingles.es

LOS MEJORES JUEGOS EN TODAS LAS CONSOLAS

FINAL FANTASY XIII-2

LA FANTASÍA SE RENUEVA

SOUL CALIBUR V

ALMA GUERRERA

PS VITA

LA NUEVA PORTÁTIL DE SONY

RESIDENT EVIL REVELATIONS

EL CLÁSICO DEL TERROR EN 3D

THE DARKNESS II

EL PODER DE LA OSCURIDAD

UNCHARTED GOLDEN ABYSS

GRAN AVENTURA EN PS VITA

Aquí tienes los juegos de la nueva generación de Nintendo



Imagen 2D de un juego con opción 3D

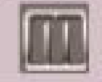
FEBRERO 2012



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Lorena Pérez
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Blazquez Bros
Colaboradores:
Jotacé, Gorrinch
Galibo, Penea
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blazquez Bros
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002



Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

Índice ...
... POR JUEGOS

La llave virtual

En la industria del ocio y entretenimiento estamos ya acostumbrados ver cómo piratas de todo tipo y condición abordan las obras de otros para lucrarse sin ningún pudor a costa de ellos, pasándose el mínimo respeto por la propiedad intelectual por el arco del triunfo. Ejemplos de cómo han quedado el sector de la música, esquilmado, o el del cine y el vídeo, camino de ídem, son para echarse a temblar. El videojuego también sufre lo suyo, pero tiene en su capacidad de renovarse e innovar su mayor fuerza para seguir con buen rumbo a pesar de todo, y sacar músculo. Por eso cada vez que sale al mercado una consola, un dispositivo nuevo, cualquiera que sea la compañía, es para celebrarlo. Porque además sabemos, por la enorme competitividad existente en el sector, que se presentará con unos altos niveles de calidad con los que seducir al exigente jugón de turno. Y ahora estamos ante ese escenario, con la aparición de PS Vita, convertida por obra y gracia de su CPU/GPU en la más potente portátil del mercado, con unas prestaciones para hacer las delicias de hardgamers o jugadores casuales por igual. Una vez que cae en tus manos es difícil dejarla. Si no es jugando una partida al nuevo «Uncharted» (¡qué aventura señores!) es porque estás exprimiendo sus aplicaciones, a cada cual más atractiva. Encima lo puedes hacer en cualquier instante a través de conexión 3G. El acabose. Pero que no pare, que esto acaba de empezar y Vita seguro nos deparará muchas alegrías.
J.M. Fillol



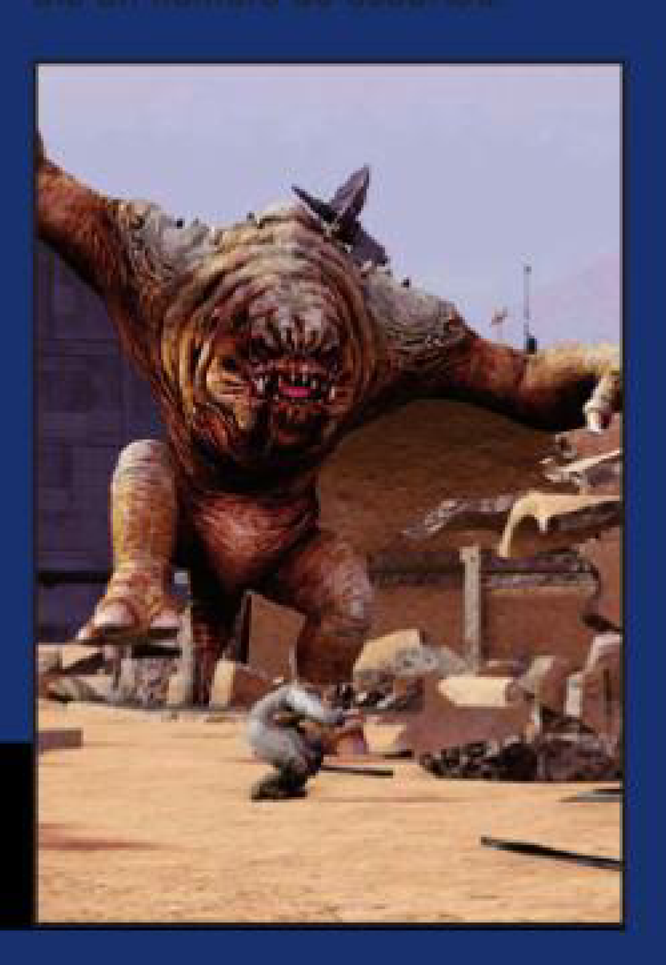
NOVEDADES EN KINECT

Llegan Kinect Star Wars y Kinect Rush: A Disney Picture Adventure

El catálogo de juegos para Kinect sigue creciendo y creciendo y en primavera tendrá dos nuevos juegos en su ya larga lista: «Kinect Star Wars» y «Kinect Rush: A Disney Pixar Adventure», ambos inspirados en el cine, un argumento cada vez más presente en la industria de los videojuegos. Con «Kinect Star Wars» los jugadores podrán vivir en primera persona la experiencia de enfrentarse a centenas de androides, blandir el sable láser y usar la fuerza. Comienza el juego y ya eres un jedi que viaja en una nave junto a otro compañero. Cuando la nave llega a tierra tendrás que saltar para empezar la aventura. Estarás todavía descendiendo la escalinata cuando divises a decenas de enemigos que no te darán ni un minuto de tregua. Con una mano tendrás que manejar el sable y con otra la fuerza... El juego, inspirado en la mítica saga cinematográfica de George Lucas cuenta con unos gráficos muy elaborados que aumentan la sensación de realismo. Los escenarios, de gran colorido y los enemigos que aparecen en el juego contribuyen a muchas horas de entretenimiento y diversión.

Kinect Rush: A Disney Picture Adventure

Correr, saltar, pelear, volar... Los más pequeños de la casa estarán encantados con un nuevo juego para Kinect con el que recorrerán los mundos de algunas de las películas de animación más populares de los últimos años: Up, Ratatouille, Los increíbles, Toy Story y Cars. Un montón de aventuras y minijuegos para disfrutar en familia y en libertad gracias al dispositivo de Microsoft, que sigue su incremento imparable en número de usuarios.



Secuela esperada

PROTOTYPE 2

El próximo 24 de abril saldrá a la venta para PC, PS3 y Xbox «Prototype 2», la esperadísima secuela de aquel título de acción futurista de Activision que consiguió una gran legión de fans en 2009. Y aunque todavía queda un tiempo, Radical Games, el estudio que lo está desarrollando, ya ha adelantado algo de información sobre esta vibrante aventura neoyorquina, que mejorará algunos aspectos de la primera. Algunos de los personajes que aparecerán en la secuela son ya viejos conocidos de sus aficionados. Tendremos de nuevo a Alex Mercer. El "héroe" del juego original intentará ahora salvar la vida de los neoyorkinos asediados por la organización Blackwatch. Y lo hará siendo seguido muy de cerca por James Heller, un sargento que ya había luchado contra Mercer en el primer juego pero sin éxito. En esta ocasión Heller, infectado por el virus, le pondrá las cosas muy difíciles a Mercer. También tiene importancia la hermana de Mercer, Dana, experta en virología y genética y el principal apoyo de Mercer, aunque esté en paradero desconocido. Otro de los personajes principales del juego es el sacerdote Padre Guerra, un cura católico que vive recluido en su iglesia y que es el principal apoyo del Sargento.



Vuelve la fantasía

KINGDOM HEARTS

El nuevo «Kingdom Hearts» saldrá a la venta a lo largo de este 2012, según confirman desde Square Enix. La saga de aventuras protagonizada por los más queridos personajes de Disney y los no menos conocidos de «Final Fantasy», se estrena en la Nintendo 3DS con el capítulo inicial de la conclusión de una exitosa saga, cuando están a punto de alcanzar los 10 años en el mercado. Responsables de su desarrollo explican que la nueva aventura será muy original y divertida, cargada de sorpresas y con elementos nunca antes vistos en la saga que saca el mayor partido de las opciones que ofrece la portátil de Nintendo. El argumento gira en torno a una nueva amenaza que reciben el Rey Mickey y Yen Sid, para luchar contra ella envían a Sora y a Riku al examen de la "Llave de maestría" para el que se sumergirán en un mundo onírico cargado de enemigos y también aliados que no habían aparecido hasta ahora en el juego. El nuevo «Kingdom Hearts» permite una gran libertad de movimiento, un protagonismo compartido entre Sora y Riku, ofrece nuevos mundos Disney, llenos de color y con unos gráficos en 3D excepcionales y una historia que irá evolucionando hacia el fin de la saga.

Vuelven las mechas

ARMORED CORE V

La nueva entrega de «Armored Core», el prestigioso shooter de acción de mechas estará disponibe para PS3 y Xbox 360 el próximo 23 de marzo, tal y como ha anunciado Namco Bandai. El esperadísimo título llega renovado y actualizado y propone un shooter donde la estrategia y la táctica es la base para el éxito. Esta quinta entrega es fiel a la esencia de la franquicia: intensas batallas, un potente juego multijugador y personalización al máximo. Con una nueva atmósfera y unos gráficos espectaculares, se presenta como uno de los shooters más completos del mercado. En su haber tiene enormes cualidades como las batallas por equipos, los enfrentamientos multijugador online y la posibilidad de ir desbloqueando elementos para los "armored core" que los personalizarán al máximo dándoles nuevas e increíbles armas de destrucción masiva. Un título de tiros muy esperado desarrollado por el conocido estudio From Software.



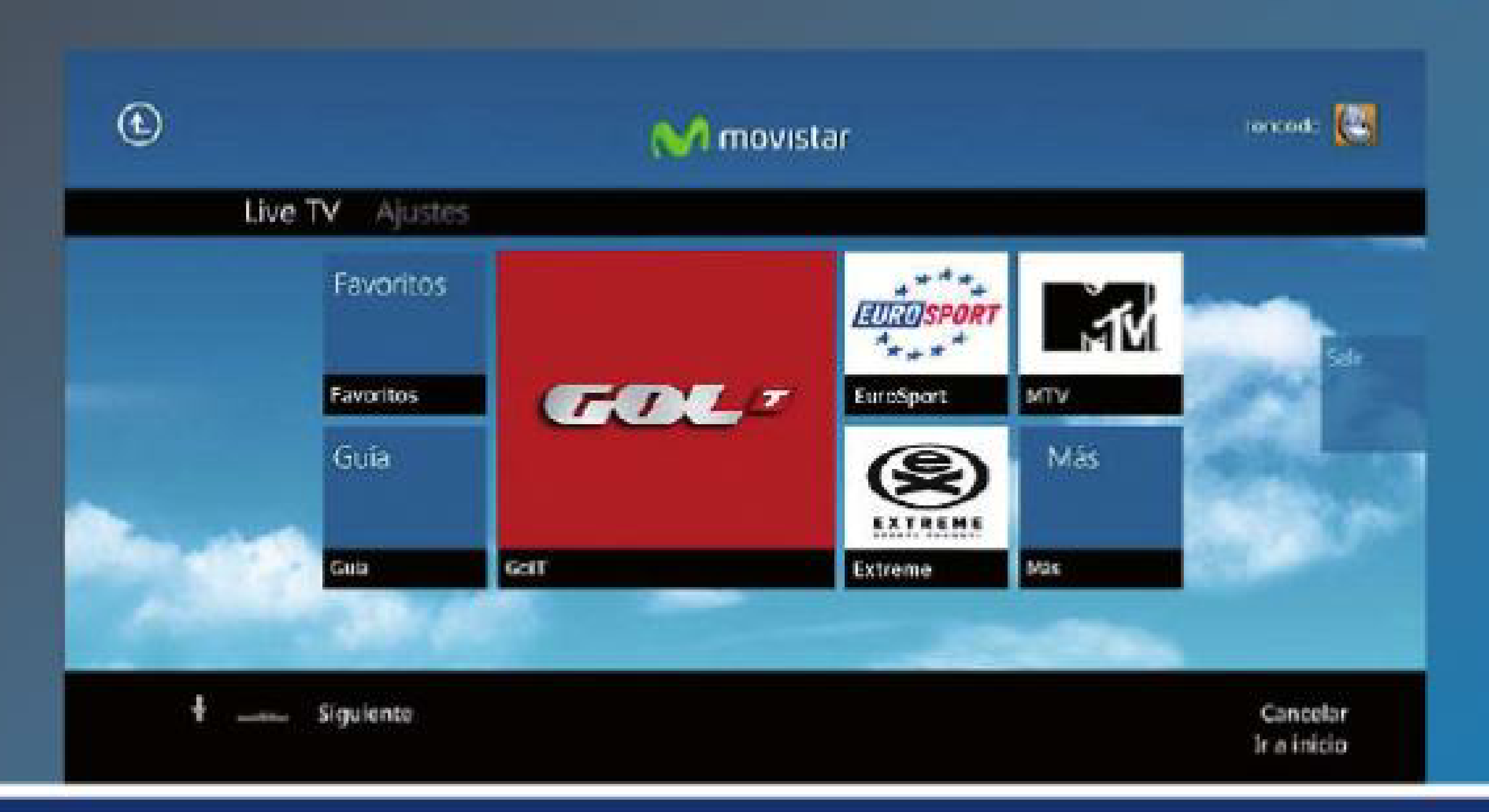




Más contenidos en Xbox 360

LA TELE A LA CONSOLA

Si hay un momento ideal para actualizar tu Xbox 360 a través de Internet es ahora. Microsoft y MoviStar Imagenio se han unido para compartir sinergias, asociación de la que el usuario de la consola de Microsoft se ve beneficiado al poder disfrutar de un buen número de canales de televisión, desde el pasado diciembre. Con una cuenta activa en Xbox Live tenemos acceso a los canales a través del control de voz y gestos que ofrece el dispositivo Kinect. De manera cómoda, práctica y sencilla, los usuarios disponen de contenidos de series, cine, deporte, música… Entre los canales que se pueden disfrutar a través de Xbox están Gol Televisión, Eurosport, Eurosport 2, ESPN o MTV España. Una programación sinónimo de calidad y variedad que llega ya a cerca de un millón de hogares españoles, cifra que ahora podrá verse incrementada gracias a la difusión mediante la consola de Microsoft. El servicio es gratuito durante los tres primeros meses, periodo a partir del cual se establecerá una suscripción mensual. La propuesta es pionera en España y supone una auténtica revolución en cuanto al espectro de ofertas culturales y de ocio. Otras funcionalidades que trae la actualización de 360 es el almacenamiento de partidas salvadas en "la nube", Youube, suscripción al bazar de música de forma similar a Spotify y consultas a la actividad reciente de tus amigos.



Un Tribunal de Cádiz ha condenado al propietario de un establecimiento en el que se vendían chips, programas swap para videoconsolas y copias de videojuegos. El tribunal establece que los sistemas para piratear videoconsolas son un delito que atenta contra la propiedad intelectual. Hasta el momento ha habido en España ocho condenas similares.

Bethesda tiene razón

Bethesda Softworks recupera los derechos de propiedad intelectual del MMO de Fallout» tras la demanda contra Interplay. Bethesda había dado una licencia a Interplay para que éste desarrollara un MMO basado en «Fallout», pero a ojos de Bethesda han incumplido las condiciones establecidas en el contrato y la licencia es nula. Un juzgado les ha dado la razón.

Zombies en el instituto

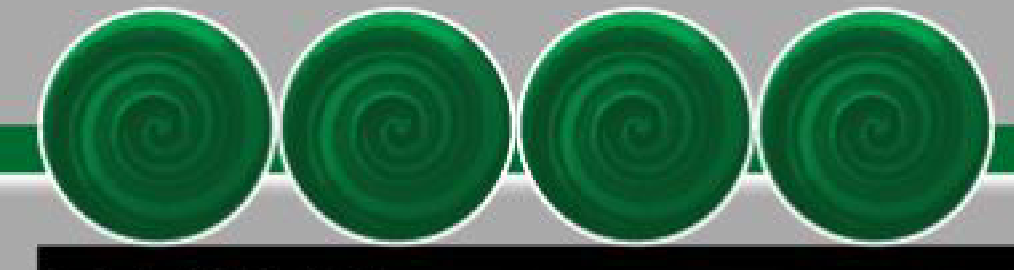
En 2012 saldrá a la venta para XBOX 360 y PS3 un nuevo videojuego de acción protagonizado por una animadora que dedica su tiempo libre a acabar con los zombies que han invadido su instituto, el San Romero High ... Juliet Starling intentará descubrir en «Lollipo Chainsaw» de dónde salen estos seres cuyo objetivo es acabar con ella.

Naruto bate récords

La franquicia Naruto, la saga de combate ninja que arrancó en 2003, ha superado la cifra de los 10 millones de ejemplares vendidos en todo el mundo. La noticia llega justo cuando Namco Bandai lanza al mercado un nuevo título de la saga: «Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations», a la venta en febrero.

El nuevo título de la franquicia Ghost Recon, «Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier», saldrá a la venta en Europa el próximo 24 de mayo. Ubisoft lanzará este nuevo juego de acción estratégica dos días antes en EE.UU y en ambos casos estará disponible para PS3 y XBOX 360. Se ha confirmado también el lanzamiento de una versión para PC, aunque la fecha, que será posterior, aún no está confirmada. En abril se lanzará una beta para el modo multijugador y para Xbox 360 y PS3.









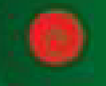
AFICIÓN ONLINE

Puesto que PS Vita está orientada desde sus inicios al juego online, los modos multijugador a través de internet vendrán incluidos desde el primer momento. Está confirmado que soportará partidas de uno contra uno, y es de suponer que mantendrá el estilo de sus hermanos mayores en cuanto a seguimiento, noticias, actualizaciones y demás características en línea que han convertido a este simulador en el referente de su género. Aunque todavía no está confirmado su mecanismo, también incluirá modo competitivo por Wi-Fi en área local, pero muy probablemente se necesitarán dos juegos para que ambos usuarios puedan disfrutar del fútbol en sus consolas. Los partidos en Vita serán de lo más emocionantes.



NUEVA CONSOLA, NUEVOS CONTROLES

La gran novedad de «FIFA» para Vita reside en sus controles. Muchos movimientos están facilitados a través de la interfaz táctil de la consola, y por ejemplo los pases directos se pueden ejecutar señalando a quien queremos que vaya la pelota. En este ejemplo se hace raro separar la mano derecha de los botones y costará acostumbrarse. Mucho más intuitivos son los tiros a puerta, que ahora se lanzan tocando levemente el reverso de la consola, o incluso los libres. En este último caso, si describimos una parábola en la pantalla la pelota describirá un recorrido similar al dibujado, dependiendo de la fuerza con la que se golpee.



Compañía: EA Sports Género: Deporte Lanzamiento: Febrero
Cibercontacto: www.ea.com/fifa12 Plataformas: PS Vita

PREVIEW

Aquí tienes los juegos de la nueva generación de Nintendo



FINAL FANTASY XIII-2

Los dueños y señores del JRPG moderno vuelven a imponer su ley con grandes dosis de acción y un presupuesto estratosférico.

Desde que «Final Fantasy» se creara con la idea de que sería el último título de un talentoso grupo de programación, los tiempos han cambiado una barbaridad para Square-Enix. Tras convertirse por derecho propio en la saga de rol japonés con mayor éxito a nivel mundial, los últimos tiempos han sido algo inciertos para esta serie. En un esfuerzo por conservar personajes y llamar de nuevo la atención de los aficionados, «XIII–2» es la ambiciosa opción que han tomado los productores para devolver la gloria perdida a un nombre legendario.

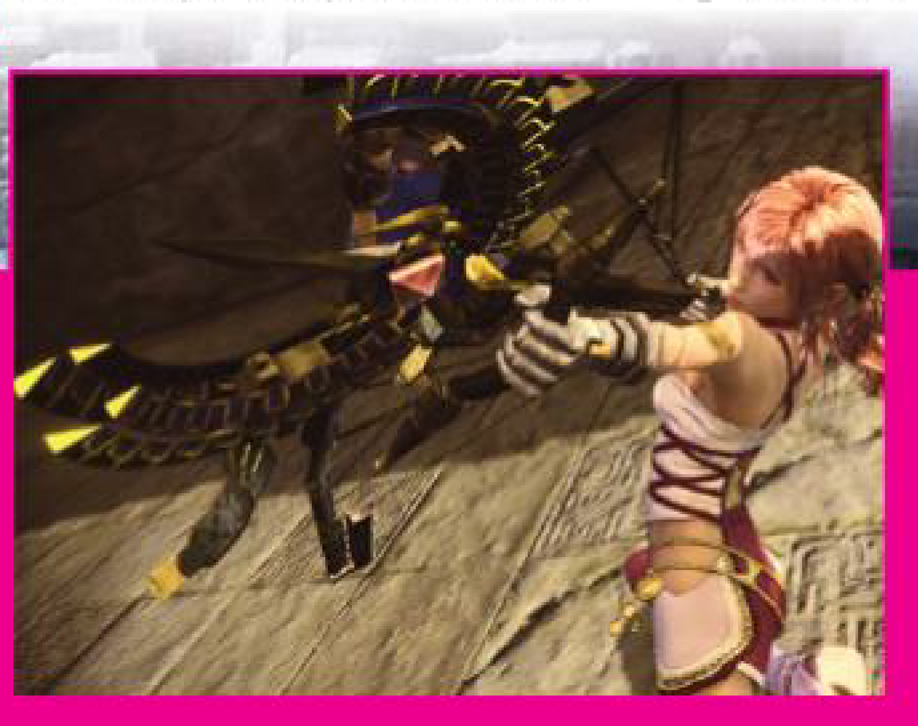
Comenzando tres años después de los acontecimientos de «FFXIII», lo primero que vemos es una introducción que casi puede considerarse una película. Primero, por su duración, y luego por la vocación cinematográfica que facilita la tarea de comprender el nuevo argumento. El protagonismo se cede en esta ocasión a Serah Farron, hermana menor Lightning (la anterior heroína), y a Noel, un enigmático personaje llegado de otro universo. En un complejo mundo de viajes temporales, visitaremos antiguos escenarios remodelados especialmente para la ocasión así como localizaciones nunca vistas. A diferencia de otros spin-offs, como el "festivo" «Final Fantasy X-2», el ambiente de esta entrega es oscuro y lleno de amenazas, casi tantas como adiciones en el control. Tantas, que se necesitan varias horas de tutorial para averiguar todas las opciones de lucha.



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■□□□□

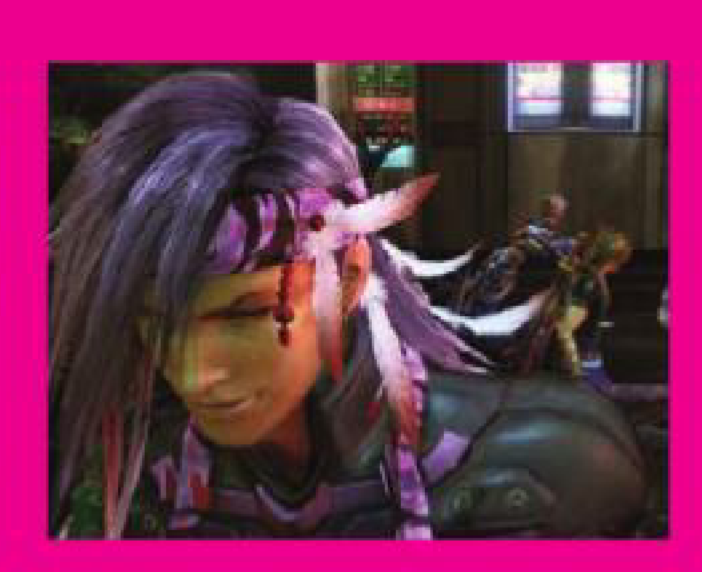




MAKING OF

▸ Durante la presentación de «FFXIII», en 2009, los desarrolladores ya dejaron caer una pista sobre el futuro de la serie. Kitase-san insinuó entonces que había tanto material descartado de ese título, que fácilmente podrían crear un nuevo juego. Hace apenas dos meses, volvía a Madrid para enseñar ya terminado aquel título que comenzó como un tímido rumor. "Hemos tomado las críticas de los usuarios muy en serio", declaró en rueda de prensa, "y nos hemos quedado con los mejores aspectos de la anterior entrega: el control, los personajes más populares... añadiendo mayor libertad de acción. [...]«Final Fantasy XIII-2» será un importante relanzamiento de la serie para nosotros."

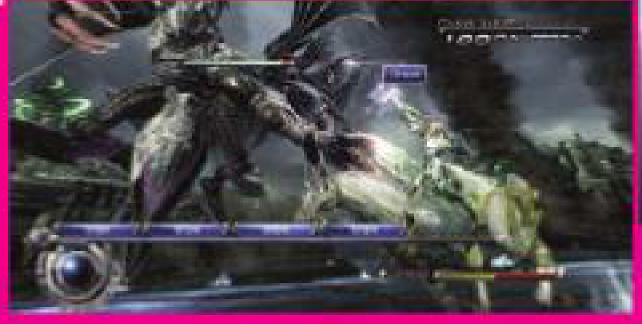


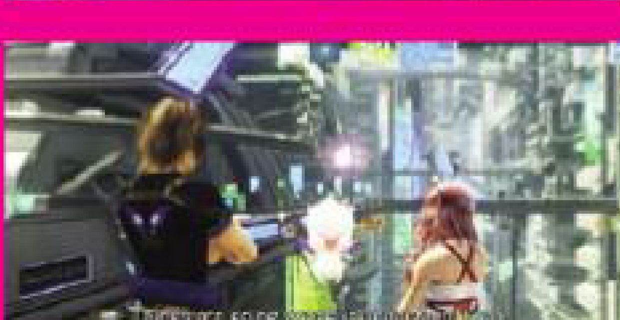
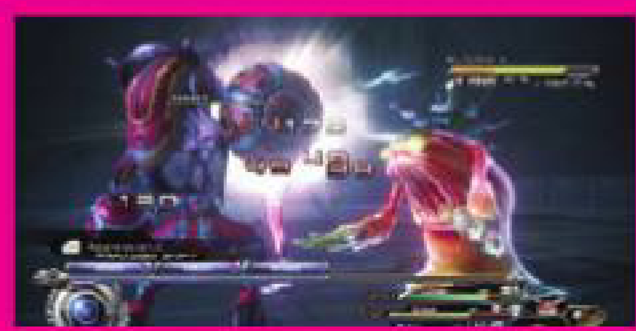



Espectáculo visual

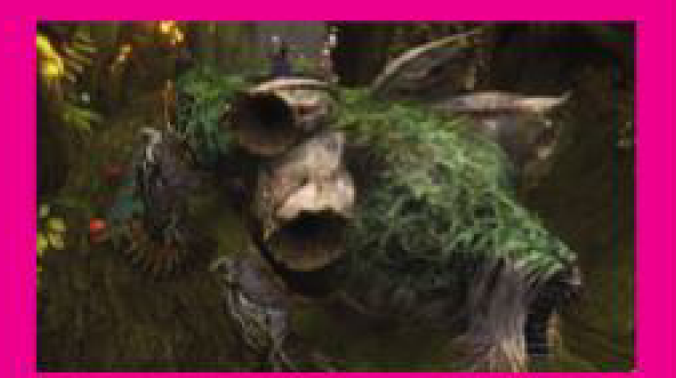
En cuanto a los apartados visuales, de nuevo las cinemáticas y el diseño artístico se llevan la palma dentro de su género. Además, en ocasiones podemos intervenir activamente en la toma de decisiones durante las escenas de diálogos, por lo que olvídate de dejar el mando a un lado mientras te relajas viendo lo que pasa. No son "Quick Time Events" tan trabajados como, por ejemplo, los de «God of War», pero añaden un interesante cambio a la costumbre. La cantidad de conversaciones hace inviable un doblaje a nuestro idioma, algo a lo que nos hemos acostumbrado los fans. Sin embargo, es una lástima que en este sentido las interpretaciones de los actores no estén a la altura de la épica historia. Músicas, efectos y ambientación sonora en general sí guardan un buen nivel.

Como comentaba Yoshinori Kitase, productor de la serie, durante un encuentro con la prensa española, «Final Fantasy XIII-2» contiene tantas novedades que casi se le puede considerar como un capítulo numerado propio. Teniendo en cuenta el accidentado lanzamiento de «FFXIV», seguro que los desarrolladores prefieren en un futuro cercano seguir centrando sus esfuerzos en historias pensadas para jugar en solitario, como la que nos brinda este último episodio. Te garantizamos que hay muy pocos títulos que sean capaces de mantenerte, como este, más de 40 horas delante de tu consola. Ideal sobre todo para los que disfrutaron «Final Fantasy XIII».



os usuarios que lleguen de «Final Fantasy XIII» tendrán la ventaja de conocer superficialmente los modos de combate. Si no es así, prepárate para el tutorial más largo que hayas completado en tu vida. Mejor que reserves un día entero para comprender los mecanismos de combate. Una vez superada la fase de preparación, hay que señalar que los ataques enemigos se generan aleatoriamente. Es decir, no los ves venir como en «FFXII» o «FFXIII», por lo que hay que estar permanentemente alerta. Además, durante los enfrentamientos con los jefes más grandes habrá espectaculares momentos QTE, de esos de pulsar botones en un orden determinado. En caso de completarlos correctamente, provocaremos un daño muy considerable sobre los enemigos, pero si fallamos, el desenlace no será fatal. Simplemente aparecerá una animación diferente y tendremos que luchar durante mayor tiempo contra ellos. Por cierto, en las luchas regresan los "Paradigm Shift", movimientos especiales que otorgan actitudes adaptativas a cada adversario, por lo que es conveniente cambiarlos dependiendo a qué tipo de monstruo nos enfrentamos. En cuanto a la historia, prueba a hablar con



los personajes desperdigados por los escenarios, ya que pueden darte pistas sobre como acercarte de forma diferente a determinados objetivos.

Ficha técnica

- Square-Enix
- Rol
- Febrero
- +16
- www.finalfantasy13-2game.com

DECIDIR EL DESTINO

Los cambios en las batallas comienzan con el llamado Mog Clock. En las batallas que se generen aleatoriamente al explorar un territorio, aparecerá este reloj que definirá si tenemos alguna ventaja o contratiempo a la hora de afrontar el combate. También podemos decidir qué camino tomar en los llamados Live Trigger: diálogos que nos dan a elegir si queremos enfrentarnos a un desafío o bien pasar de largo. Curiosamente, a veces la mejor opción es dejar pasar oportunidades, ya sea porque los enemigos son demasiado poderosos o bien porque el trayecto alternativo nos dará importantes sorpresas. Por último también están los Temporal Rifts: desafíos en forma de minijuegos que están relacionados con el argumento principal.

Reckoning



Hay veces en las que se alinean los planetas y los cráneos privilegiados con un resultado que solo puede ser de sombrerazo.

Por ejemplo, con este título, salido de las mentes peligrosas de R. A. Salvatore (uno de los bestsellers fantásticos y con amplia experiencia en los videojuegos), Todd McFarlane, creador de «Spawn», y el diseñador jefe de «Elder Scrolls IV: Oblivion», Ken Rolston. Un trío de ases que se ha confabulado para parir «Kingdoms of Amalur: Reckoning», un nuevo juego de rol que muchos comparan con el gran «Baldur's Gate». La cosa anda ahí, ahí, ya que el entramado y el chasis es de impresión, gracias principalmente al mimo y tiempo dedicado a pulirlo y a su filosofía de regreso a los orígenes del género.

El argumento nos insta a rescatar un mundo desgarrado por una guerra cruel y controlar las llaves de la inmortalidad como el primer guerrero resucitado. Todo ello, a través de un mundo de dimensiones magníficas, donde tendrá que conocer los secretos de Amalur en un argumento profundo y épico "made in Salvatorie" en el que recorreremos desde la vibrante ciudad de Rathir hasta la vasta región de Dalentarth o las sombrías mazmorras de Brigand Hall Caverns. Unos intensos combates cuerpo a cuerpo perfectamente integrados con ataques mágicos de mucho poderío, espectaculares escenarios dentro de un territorio enorme, unas estética y diseño que recuerdan a otras glorias del género como «Diablo», «Fable» o «WoW», mucha interacción con el entorno, gran despliegue sonoro y unos giros argumentales en ocasiones apasionantes le ponen la corona en la testa a un juego que respeta y a veces reinventa los cuatro elementos básicos de cualquier juego de rol: exploración, narrativa, desarrollo y combate.

Ficha técnica

EA
RPG
Febrero
18+
www.ea.com

Valoración

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

Acción y creación

Uno de los puntos fuertes del juego también tiende lazos con la tradición del subgénero: la edición y creación de nuestro héroe, que luce mejor que nunca gracias al sistema Destiny, que nos permite que evolucione más y mejor que los pokémon gracias a sus millones de combinaciones de habilidades, armas y piezas de armadura. Así, empezaremos con tres grandes clases (guerrero, mago y asesino) para luego ir ampliando horizontes y rangos hasta conseguir una aventura totalmente diferenciada y fascinante.

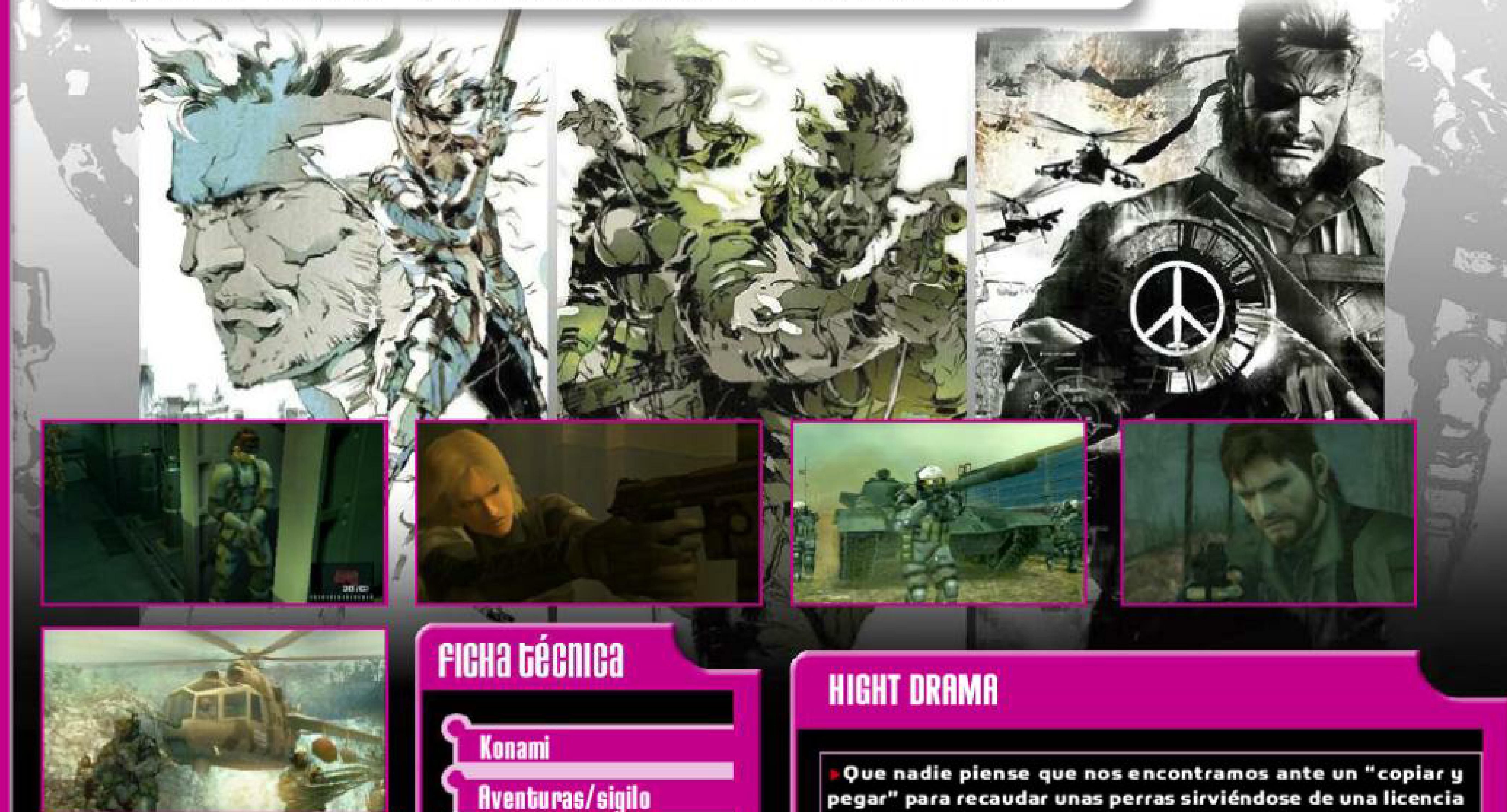
METAL GEAR SOLID
HD COLLECTION

Para amenizar la espera hasta que llegue el anhelado «Metal Gear Rising: Revengeance», Konami tiene a bien volver la vista atrás, bajar a archivo y ensamblar algunas de las glorias más pintureras de su crack Snake.

Así, en este pack nos toparemos con «Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty», «Metal Gear Solid 3: Snake Eater» y «Metal Gear Solid: Peace Walker», aparte de una generosa ración de extras que convierten el menú en todo un banquete para el fan de una de las sagas más rompedoras y aguerridas de la historia de los videojuegos. La verdad es que el trabajo es fino, ya que se han encargado de él Bluepoint Games, responsables de dos recopilaciones de campanillas: «God of War Collection» e «ICO & Shadow of the Colossus Collection». Así que la experiencia, como el valor al soldado, se les supone.

A pesar de que se echan en falta algunas otras versiones de «MGS» como la primerísima aventura o «Portable Ops», el seguimiento bélico y épico de nuestro héroe está muy bien trazado con tiralíneas, desde la Guerra Fría al dente de la tercera parte, localizada en 1964, hasta la dosis mercenaria setentera de «Peace Walker», concluyendo con la amenaza terrorista que envuelve «MGS2». En todos ellos se vuelve a poner de manifiesto la maestría de la franquicia para aunar trama profunda y muy bien dialogada con acción pura y dura, siguiendo la evolución natural del gran Snake, acompañado por Big Boss y Raiden. También el trabajo para adaptar las versiones antiguas a las consolas de nueva generación es encomiable, así como los numerosos trofeos y logros para desbloquear. En definitiva, una medallita extra en la pechera de un auténtico "must".





FICHA TÉCNICA

- Konami
- Aventuras/sigilo
- Febrero
- 18+
- http://es.games.konami-europe.com

HIGHT DRAMA

Que nadie piense que nos encontramos ante un "copiar y pegar" para recaudar unas perras sirviéndose de una licencia legendaria (que, por cierto, también podría entonar el mea culpa en alguna ocasión en este sentido). La tarea de Bluepoint es sensacional, no solo a la hora de perfeccionar gráficamente el aspecto de los juegos originales o de darle una pista extra a los efectos de sonido, sino a la hora de respetar detalles típicos de Kojima como la vibración del control. Ya se sabe, en los pequeños detalles está la clave.

THE DARKNESS II

Oscuro, violento, sangriento, cinematográfico y original como pocos. Llega «The Darkness II» un shooter en primera persona que ofrece más de 10 horas de campaña individual con una estética, una narrativa y una jugabilidad sensacionales. Uno de los juegos que dará que hablar...

El juego con el que se abrió la saga allá por 2007 estaba inspirado en el cómic homónimo creado por Garth Ennis y Marc Silvestri y protagonizado por Jackie Estacado. Se trataba de una historia oscura, cargada de acción e intriga y cercana a la mecánica de los shooters en primera persona. Cinco largos años después y con un nuevo desarrollador, Digital Extreme, «The Darkness II» es ya al 100% un shooter en primera persona, original, versátil, demoledor y cinematográfico como pocos. Un título que luchará seguro por convertirse en uno de los mejores videojuegos del año... Uno de sus aspectos más destacados y valorados es sin duda su estructura narrativa y su estética. Huyendo del aspecto realista del primer juego, el nuevo presenta una estética muy "noir" y unos escenarios detallados al milímetro. La casa de Jackie es la "base de operaciones", una mansión situada en una azotea neoyorquina con unas vistas increíbles y a la que éste regresa tras cada misión. Allí están los miembros de su banda, su ama de llaves y hasta su tía, una viejecita con mucho carácter que suele hablarle muy claro a su sobrino. Un guión muy cinematográfico, cargado de ironía y frescura y en el que son constantes las alucinaciones del protagonista. Con más de diez horas de campaña individual y una despiadada historia de venganza, el videojuego arranca dos años después del final de la primera entrega. Su protagonista, Jackie Estacado es ahora un joven jefe de la mafia, millonario y obsesionado con el recuerdo de su novia Jenny, asesinada al final del primer juego ante sus ojos. El dolor y las ganas de venganza no le dejan vivir tranquilo y la acción se desata cuando arranca una cruenta guerra de bandas... La oscuridad, el ser que le posee y le convierte en un monstruo, vuelve a controlar su vida. Jackie Estacado es de nuevo un asesino cruel, frío y sangriento.

Brutalidad extrema

Las posibilidades de este shooter son infinitas. Manejas a un asesino con poderes sobrenaturales que además de tener dos manitas para disparar con



pistolas, rifles, escopetas y cualquier tipo de arma, además cuenta con los brazos de "la oscuridad" que salen de su espalda y que acaban con todo aquel que se encuentra en su camino. Agarran a sus enemigos, los parten en dos, les arrancan la cabeza, los empalan, los descuartiza... Toda una máquina de matar pero con un punto débil, la luz. Así que a medida que vas avanzando por los distintos escenarios tendrás que huir de ésta cargándote las lámparas, farolas y cualquier otro tipo de fuente lumínica que encuentres, porque a la luz Jackie es vulnerable y le pueden hacer mucho daño.. Nadie llega tan alto si no es creándose decenas de enemigos. O de amigos, porque serán muchos los que flipen con este personaje al que le ha absorbido el lado oscuro y ya no lo quiere dejar. Eso sí, mayores de 18.

MÁXIMA JUGABILIDAD

Casi todo en el juego permite interacción. Todos los elementos son importantes y cumplen algún papel en la historia. Desde la radio que hay en la cocina y con la que te enteras de lo que está ocurriendo en el Nueva York donde tiene lugar la acción, hasta los coches aparcados en la calle. De hecho éstos son de lo más útiles, sus puertas te servirán como escudo para protegerte de los enemigos y también como arma si les quieres lanzar un regalito. Un juego excepcional doblado en USA por actores de la comedia televisiva The Big Bang Theory.





SOLO O EN COOPERATIVO

Jugar de forma individual es lo que primero te pida el cuerpo. A medida que vas avanzando te irás haciendo más y más poderoso y serás capaz de hacer cosas realmente asombrosos con los gatillos de tu mando. Pero en la recámara siempre tendrás la oportunidad de jugar al magnífico cooperativo. Podremos dirigir hasta 4 personajes: Jimmy con su poder de invocar darklings; DuMond capaz de retorcer a su enemigo con hechizos de vudú; y Shoshanna e Inagumi están armados de poderosas armas, pistolón y katana respectivamente. La traca.

Ficha técnica

- Take Two
- Shooter
- Febrero
- 18+

www.embracethedarkness.com/us/agegate.html

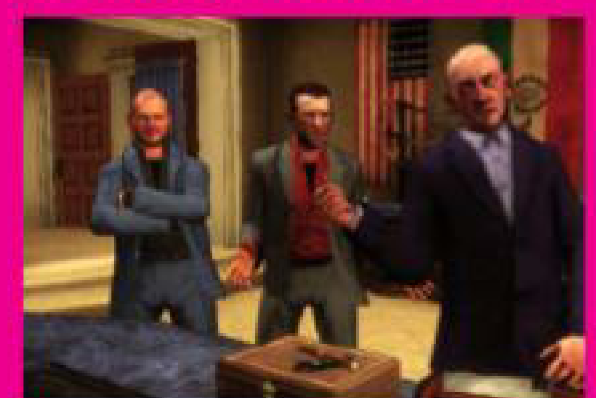
Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

GUÍA DE JUEGO



Podríamos pensar que detrás del guión hay gente cercana al Martin Scorssese de Uno de los nuestros si no fuera por los dos brazos que le salen a Jackie Estacado de la espalda y que tanto le atormentan. Pero por lo demás se nota que los chicos de Digital Extreme han querido crear un videojuego espectacularmente sangriento, pero con una historia de trasfondo que hace que además de convertirte en una máquina de matar indestructible quieras averiguar qué le pasa a este chico. Pero para llegar al final tendrás que sudar la gota gorda. Los enemigos están en todas partes, por la calle, en los restaurantes, en los burdeles... y todos quieren acabar contigo, Jackie. En algunas ocasiones, tendrás que recurrir a un darkling, oscuro y pequeñajo ser que te ayuda siempre que puede y que te servirá para colarte por sitios en los que el portentoso Jackie no podría moverse, como un conducto de ventila-



ción. Los jefes finales tampoco son hermanitas de la caridad; algunos intentarán acabar contigo incluso con bolas de derribo. Serán bestias.

Cuando uno ya no cumple los 30, ni los 31, ni siquiera los 32, suele sentir la necesidad de rein [redacted] tam [redacted]

Algo así han debido pensar en Capcom, década nipona del sector desde 1979, que se ha sacado de la manga uno de los juegos más radicales, originales y rabiosos de su larga trayectoria. La verdad es que, mezclando elementos animes con otros samuráis clásicos y ciencia-ficción extravagante, más con el gusto por la excentricidad guasona que impregna buena parte de la contracultura japonesa la cosa parecería coser y cantar. Pero CyberConnect 2, estudio bien curtido gracias a la saga Naruto, ha conseguido un plus de peligrosidad retorciéndole el pescuezo al cuello de cisne de la acción desaforada. De momento, la historia no tiene desperdicio: nos encontramos en el reino de Shinkoku, donde ocho deidades conocidas como «Los Ocho Generales Guardianes» lucharon por proteger la civilización de una fuerza destructiva conocida como Gohma. Durante la celebración de la victoria, el Emperador de Shinkoku resulta asesinado en una siniestra trama cuya culpa recae sobre Asura. En medio de la conmoción, la esposa de Asura resulta también asesinada y su hija secuestrada. Con todo apuntando en su contra, Asura es desprovisto de todos sus poderes y es desterrado de la Tierra. Tras 12.000 años, una voz le despierta y Asura jura vengarse de aquellos que le traicionaron. Por tanto, el meollo del juego no será otro que el enfrentamiento múltiple con los variados enemigos diferentes con lo que nos vamos encontrando. Adrenalina y testosterona sin límites, pues, a través de una trama rica en matices y «pasotes», trufada con escenas cinemáticas y "quick time events" y un rosario de sorpresas boquiabiertantes. Irresistible, como quien dice.



Ficha técnica

- Capcom
- Acción
- Febrero
- +16
- www.capcom.com

Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■□□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

ASOMBRO CON PATAS

Viniendo de quien viene, no podían faltar ecos de cracks de la casa como «Street Fighter» (esos ojos en blanco y esos rayos que no cesan) en un juego que no da tregua al aburrimiento. Ataques y golpes casi surrealistas (ojo al marcador de rabia de Asura), jefes finales de aúpa y escenarios estrambóticos (desde palacios orientales a calles de Tokio o un asteroide en mitad del espacio) se suceden sin solución de continuidad en una experiencia titánica y que no dejará frío ni a un cubano en el Polo Norte.

KINECT™ para XBOX 360®

La revolución del entretenimiento

Después de hacer su entrada triunfal en el Libro Guiness de los Récords gracias a sus más de 10 millones de unidades vendidas en todo el mundo, Kinect vuelve a revolucionar la forma en la que disfrutamos de los videojuegos y el entretenimiento: ahora Kinect no sólo responde a los movimientos de todo nuestro cuerpo **¡también a nuestra voz!**





¿Por qué es tan revolucionario?

Este accesorio para la videoconsola Xbox 360 ha cambiado por completo la forma en la que interactuamos con los videojuegos: por primera vez, puedes jugar utilizando todo tu cuerpo, sin necesidad de mandos ¡Con Kinect tú eres el mando! ¿Cuál es su secreto? Una avanzada cámara con sensores infrarrojos que proporciona captura de movimiento de todo el cuerpo en 3D, reconocimiento facial y reconocimiento de voz. Gracias a la magia de Kinect, las barreras tecnológicas desaparecen ¡Para divertirte sólo tienes que ser tú mismo!

¿Cómo funciona el reconocimiento de voz?

Kinect nos reserva una nueva sorpresa ¡podremos controlar nuestros juegos, películas y series favoritas con nuestra voz! ¿Quieres cambiar de palo mientras juegas al golf en "Kinect Sports Segunda Temporada"? Simplemente di "Cambiar palo". ¿Quieres pausar o rebobinar una película? Con Kinect ya no te hará falta el mando, basta con decir "Xbox, pausa" ¡Manejar tu Xbox 360 nunca ha sido tan sencillo!

Innovación y Diversión para toda la familia

Kinect Sports Segunda Temporada. Disfruta de 6 nuevos deportes - Tenis, Golf, Esquí, Dardo, Béisbol y Fútbol Americano – utilizando tu cuerpo y tu voz ¡Todo el mundo podrá disfrutar de la experiencia más divertida e inmersiva creada hasta la fecha en Kinect!



Dance Central 2. ¡Vuelve el juego de baile más vendido en Kinect para Xbox 360! Más de 40 nuevas canciones de artistas como Lady Gaga, Usher, Rhianna y David Guetta, coreografías creadas por bailarines profesionales y gracias al nuevo modo multijugador podrás dejar bien claro quién es el rey de la pista.



La mejor TV y tus programas favoritos

Además, un mundo de entretenimiento llega a Xbox LIVE, el servicio de entretenimiento online de Xbox 360. Podrás disfrutar de las mejores películas, tus series de TV favoritas, el mejor fútbol y eventos deportivos, todos los videos de YouTube… ¡todo desde tu Xbox 360! Y Xbox LIVE es aún mejor con Kinect: podrás encontrar tus contenidos preferidos al instante gracias a la búsqueda por voz.













EL REGALO PERFECTO

Hazte con este fabuloso pack para disfrutar de la experiencia completa: Xbox 360 4GB + sensor Kinect + 2 Juegos + 3 meses de Xbox LIVE.

Más información en: www.xbox.com/kinect





PS3/XBOX 360

SOUL CALIBUR V

"Trascendiendo a la historia y al mundo que le rodea, una fábula de almas y espadas vuelve a ser contada". ¿Te suena la frase? Pues bienvenido a Soul Calibur V.

La serie «Soul» fue en sus orígenes una de las más innovadoras en el género de la lucha. Comenzando por el ya anciano «Soul Edg», durante 17 años ha aportado un soplo de aire fresco a las constantes batallas de «Tekken» o «Virtua Fighter». Con este último prácticamente retirado del combate, el camino se allana para un hueco en los videojuegos cada vez menos disputado.

La historia, como de costumbre, se traslada muchos años después de la anterior entrega. De nuevo, la espada maldita que da nombre al juego empieza a hacer de las suyas en un argumento trabajado, pero más visto que los goles del España - Malta. La historia es lo de menos, el caso es que se organiza un nuevo torneo con viejos conocidos y recién llegados, que por suerte mantienen la variedad y el equilibrio de fuerzas. Hay que mencionar bajas sonadas, como Kilik, el protagonista del primer título «Calibur», pero entre los treinta luchadores y el editor de personajes hay diversión para rato. Y eso sin contar los siempre apetecibles contenidos descargables, todavía sin anunciar.

Depuración gráfica

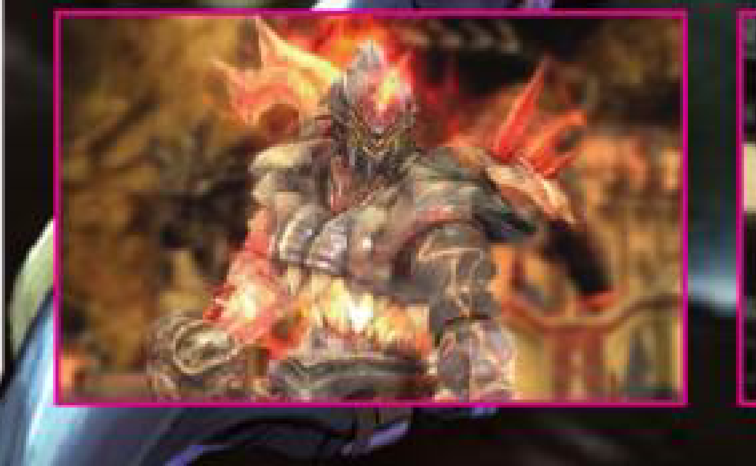
Si bien los apartados técnicos no han sufrido una gran mejora, en términos generales se han depurado los gráficos de forma muy beneficiosa. Por ejemplo, la cámara está más cerca de los contendientes, y es mucho más dinámica a la hora de seguir algunos movimientos especiales. Los planos espectaculares son la norma general cuando agarramos al adversario con ganas, y es difícil cansarse de estos novedosos puntos de vista. Lo que sí empieza a resultar cargante es la banda sonora, que versiona por enésima vez el tema principal de la serie con tintes tan épicos como aburridos. No le vendría mal un lavado de cara en el repertorio musical, que por cierto se puede encontrar completo en la edición especial junto a una figura, making of y un libro de ilustraciones.

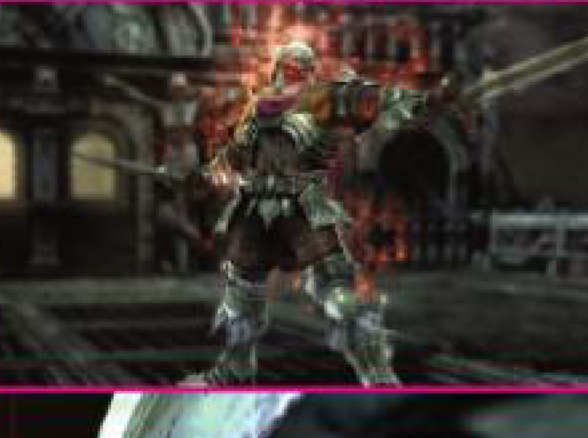
Una vez más, el juego llega cargado de modos paralelos que lo exprimen a fondo: batallas cooperativas, misiones alternativas, galerías típicas... todo un entrenamiento para el gran atractivo de este título: las partidas competitivas contra otros jugadores. Por cierto, el modo en solitario ha sido desarrollado en colaboración con CyberConnect2, responsables de los últimos «Naruto» y de «Asura's Wrath», por lo que no te extrañe la nueva ambientación y estilo de la historia.

Es fácil decir que «Soul Calibur 5» es el mejor de la serie sólo porque es el último y más grande, pero lo cierto es que ha recuperado el factor sorpresa en aspectos tan importantes como el control. Tanto los veteranos de la serie como los que no la conozcan a fondo estarán más que cómodos con un título que promete lo que da: mandobles y muchas horas de lucha.

MITO POR MÉRITO PROPIO

«Soul Calibur» siempre tendrá un hueco en la historia de los videojuegos por haberse convertido en la primera adaptación de arcade a consola que tenía mayor potencia en los sistemas domésticos. Más concretamente fue en 1999, cuando Namco adaptó «Soul Edge» de la versión recreativa de su placa System 12 a la videoconsola que arrasaba en aquellos momentos: la Dreamcast. Tal fue el cambio visual, pasando de polígonos planos a auténticas maravillas tridimensionales, que decidieron cambiar el nombre de la serie por el que tiene ahora. Pronto sobresalió como referente en los títulos de lucha gracias a su suavidad de movimientos, y en sucesivas entregas, por la gran cantidad de extras que llevaba. Por cierto, pese al número, esta es la sexta entrega.





A FONDO

FICHA TÉCNICA

- Namco
- Lucha
- Febrero
- 16+

www.soulcalibur.com

AMIGOS Y CAMARADAS

Desde que en «Soul Calibur II» los creadores invitaran a Heihachi, Zelda y Necrid, en sucesivos capítulos han procurado sorprender a los usuarios con gente de la talla de Darth Vader o Yoda. Curiosamente, en la tercera entrega iba a aparecer Dante, aunque por tema de derechos Capcom y Namco no llegaron a un acuerdo. En la quinta, el invitado para PS3 y Xbox 360 es Ezio Auditore, el último protagonista de «Assassin's Creed». Con su dominio de la espada y cachivaches escondidos, se trata de uno de los personajes más completos y carismáticos. A ver si para la próxima entrega le mandan una invitación al Capitán Alatriste...

VALORACIÓN

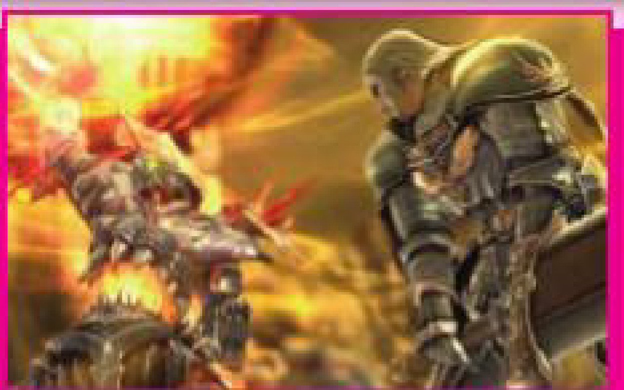
GRÁFICOS ■■■■□□

JUGABILIDAD ■■■■■□

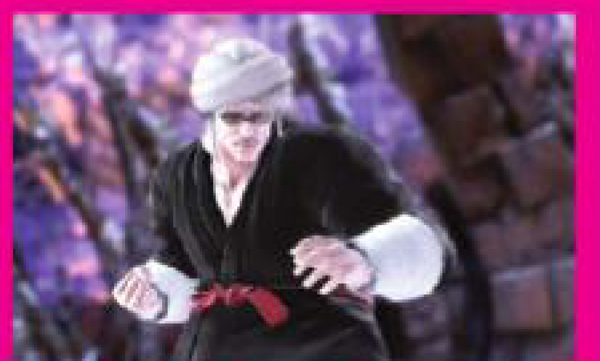
SONIDO/FX ■■■■□□

ORIGINALIDAD ■■□□□□

GUÍA DE JUEGO



or suerte para los más inquietos, «Soul Calibur V» tiene grandes cambios en la jugabilidad. Se ha incluido una barra de energía acumulable parecida a la de los primeros Samurai Shodown, que después de una carga permite ejecutar devastadores movimientos. Después, los jugadores pueden rodear o esquivar lances de su adversario pulsando dos veces hacia arriba o hacia abajo, algo que se echaba de menos en un título de estas características. El "Guard Impact", que permitía devolver fácilmente los golpes, ha sido eliminado, pero lo sustituye la maniobra "Just Guard", que pulsando una



combinación en el momento exacto hace que nuestro personaje contraataque ágilmente. A diferencia del anterior sistema, en caso de que fallemos la guardia no nos deja vendidos frente al enemigo. En cuanto a los escenarios, algunos de ellos tienen varios niveles, por lo que determinados golpes o lanzamientos nos trasladan a puntos diferentes donde combatir. Ah, y las armaduras siguen siendo vulnerables, sólo que ahora no hay ninguna señal que nos advierta de cuánta vida útil les queda. En cualquier momento puede sorprendernos como se nos cae una pieza, que siempre significará una pérdida de protección. En cuanto al editor de personajes, prueba a ojear detenidamente las opciones de personalización, ¡hay algunas muy frikis!

BINARY DOMAIN

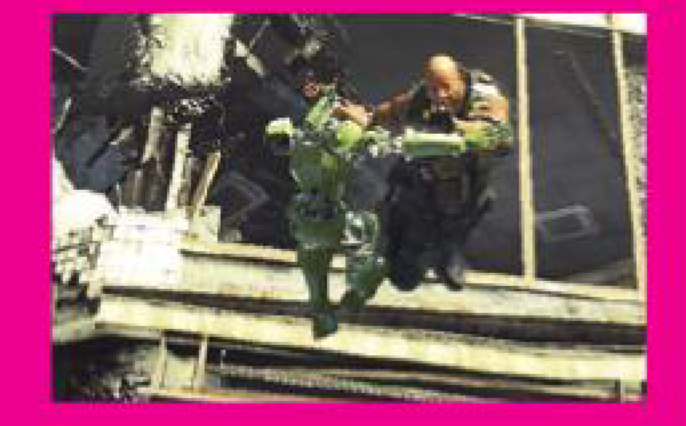
llega un nuevo y sorprendente shooter ambientado en el Tokio de 2080 en el que un equipo de hombres se enfrentan a robots humanoides que amenazan la existencia del hombre...

Dan Marshall es el líder de este grupo de hombres que tienen en sus manos el destino de la Humanidad. Su objetivo es acabar con una raza de robots humanoides, pero primero tienen que identificarlos y no es sencillo ya que éstos podrían pasar por ciudadanos normales. Además se les ha dotado de ego y emociones. Así que la tarea será complicada. Ambientado en un escenario futurista, recorrerás cada rincón de Tokio, tanto la parte próspera de la ciudad como los abandonados y descuidados suburbios. Dirigirás a un equipo de hombres a los que tendrás que transmitirles confianza y cada decisión que tomes será fundamental en el devenir del juego. Los robots a los que te enfrentarás son máquinas de matar muy complicadas de eliminar, pero si los analizas te darás cuenta de que también tienen sus puntos débiles, así que párate a pensar antes de lanzarte al ataque y conseguirás optimizar recursos. Una historia emocionante, batallas épicas y gráficos de excepción en un shooter desarrollado por Toshihiro Nagoshi, creador de la saga Yakuza. Además del modo campaña, dispone de siete modos multijugador en los que pueden participar hasta 10 jugadores. Horas y horas de acción en un juego donde la estrategia es la clave para lograr la victoria.

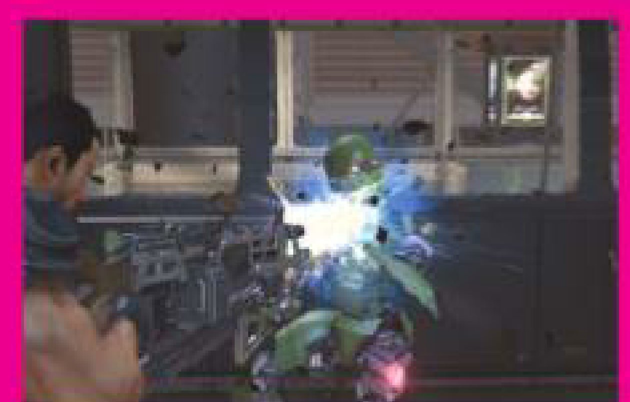
UP&DOWN

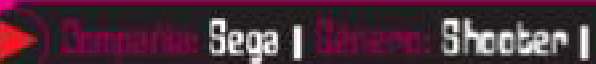
(+) Los modos multijugador hacen que la jugabilidad del juego se incremente de manera muy importante.

(−) Quizás la historia podría haber tenido más peso y elaboración, es algo que se echa en falta.

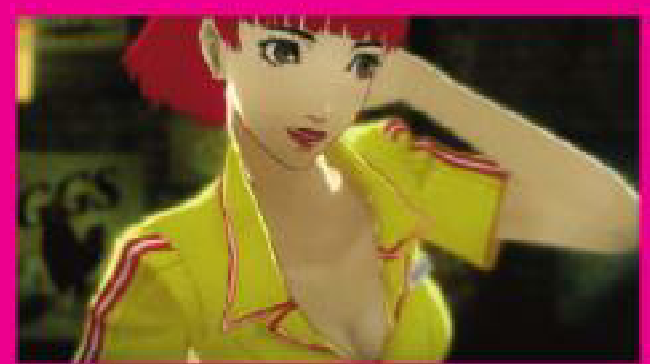








Compañía: Sega | Género: Shooter | Lanzamiento: Febrero | 18+











UP&DOWN

(+) Es un juego sugerente con una intensa y poderosa historia. Y avisamos, abstenerse menores de edad.

(−) Dificultad y jugabilidad altisonante: a veces es un "hueso" y otras una «maría» con rompecabezas básicos.

Compañía: Deep Silver | Género: RPG | Lanzamiento: Febrero | 18+

TEST



PSVITA

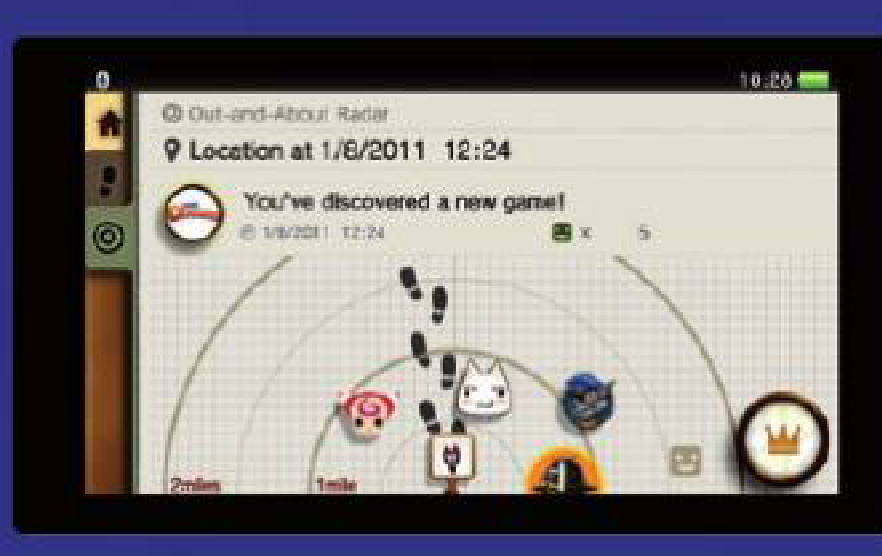
De otra vida

Quizás a PSP le quede algún tiempo de gloria, pero está muy cerca ese momento de decir “el rey ha muerto ¡viva el rey!”. Y es que PS Vita llega con una fuerza descomunal para tomar el relevo y dejarnos pasmados a partir del 22 de febrero con su enorme potencia técnica, conectividad 3G e infinitas prestaciones.

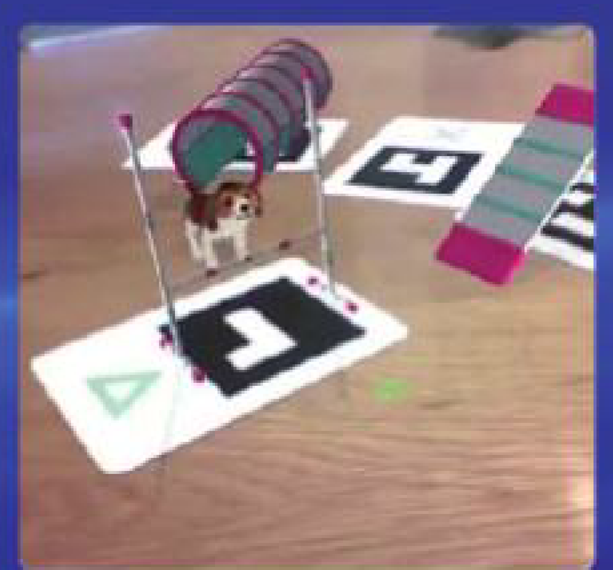


- **Doble panel táctil:** Una pantalla OLED frontal y un panel táctil trasero de tipo capacitivo.
- **Sixasis:** Sistema de detección de movimiento de 6 ejes, para disfrutar de los juegos con otras sensaciones.
- **Doble stick** a la izquierda y a la derecha, ofreciendo mayores opciones de inmersión en los juegos.
- **Dos Cámaras,** una frontal y otra trasera, así como altavoces estéreo y micrófono interno.
- **Tarjeta de memoria** PlayStation Vita (2 y 4 GB), almacena contenidos adicionales del juego.
- **Partidas cruzadas** con PS3, a la que se puede conectar para partidas multiplayer en algunos títulos.





Near
Se trata de una aplicación incluida en en la consola, compuesta por servicios basados en ubicación que utilizan PlayStation Network. Puedes saber a qué están jugando o han jugado otros usuarios de PS Vita en las cercanías y citarte con otros jugadores de manera virtual.



Realidad aumentada

Siguiendo los pasos de PSP, la nueva portátil revuluciona la tecnología con el sistema WAAR. Basado también en tarjetas con glifos, la novedad está en que se pueden usar varias generando numerosos objetos a la vez y a la distancia que queramos. El resultado es magnífico.



Conexión 3G

Sin duda es uno de los grandes atractivos. La posibilidad de conectarte con quien quieras en cualquier lugar para echarte una partida es todo un lujo. Será en la gama alta de PS Vita, y como en la versión más económica, también nos permitirá conectarnos a una red Wi-Fi.





Potencia gráfica

Su capacidad técnica no tiene mucho que envidiar a la de su 'hermana mayor' PS3. La calidad de los juegos mostrados en pantalla es asombrosa y gracias a su CPU/GPU de alto rendimiento, combinada a su magnífica pantalla OLED disfrutaremos de unos graficos espectaculares.



LOS JUEGOS

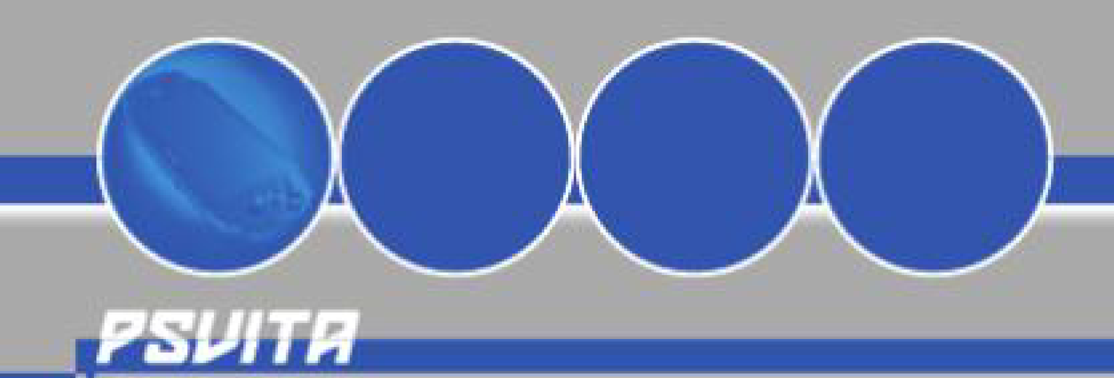
PS Vita viene acompañada de un catálogo variado para exprimir jugando todas sus prestaciones, como la función táctil que permiten sus paneles para, por ejemplo, golpear desde atrás a un enemigo. Aventuras, lucha, carreras, acción, deportes... la nueva consola nos trae todos los géneros. Como punta de lanza **Uncharted: Golden Abyss** ofrece la aventura más espectacular vista en una portátil. El deporte que nos asombra en las next gen de sobremesa sigue causando la misma sensación en PS Vita, con sagas como **FIFA Football** y **Virtua Tennis 4**. El RPG de acción tiene su lugar con títulos como **Ruin** o **Dungeon Hunter Alliance.** Los clásicos de la lucha se enfrentan bajo el título de **Street Fighter X Tekken**. Y la velocidad se vive con emoción en **F1 2011,** y con humor en **Modnation Racers**. Además de **Little Deviant, Michael Jackson T.E., Silent Hill Book of Memories, Wipeout**.. Y prepárate, porque vendrán muchos más.



Aplicaciones

Además de Near, hay muchas y novedosas aplicaciones que lleva PS Vita de serie, desde un espacio interactivo donde compartir tu curriculo como jugón en Live Area, al chat de voz y texto de Party, pasando por un completo tutorial para exprimir las prestaciones de la consola en Welcome Park.

Carreras en escenarios salvajes y la adrenalina seguirán siendo las señas de identidad de «Motorstorm RC» para Vita, un juego de velocidad original como pocos.



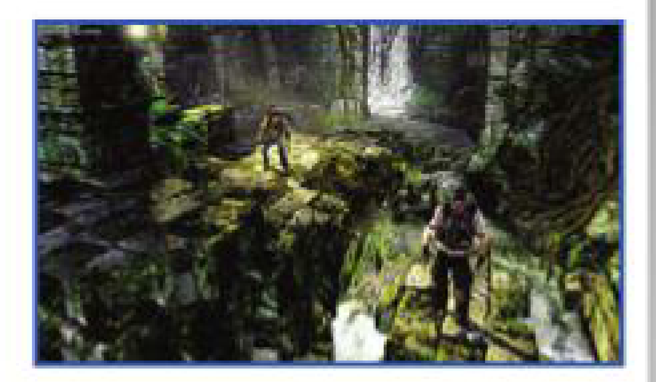
UNCHARTED GOLDEN ABYSS

La PS Vita enseña la pata y el hocico gracias a un cicerone de lujo: Nathan Drake. Un recuperado aire clásico aventurero sirve de espléndida alfombra roja para descubrir los prodigios del ingenio.

Uno de los primeros en apuntarse al guateque jugón de la PS Vita no podía ser otro que Nathan Drake, el último gran héroe de territorio Sony y uno de los auténticos iconos de la PlayStation 3, inspiradora y hermana mayor de la nueva portátil. Poco importa que hace solo unos meses le hayamos visto generosamente con su última aventura, «El tesoro de Drake», ya que las características de este «abismo dorado» se ciñen como un guante a las nuevas funcionalidades de la consola, tanto su manejo y jugabilidad gracias a su pantalla táctil como, sobre todo, su potencial gráfico. Para hacernos una idea de esto último, decir que, mientras los títulos más punteros de la PSP como «Resistance Revolution» contaban con 50.000 polígonos por frame, y 10 megas para las texturas, aquí disfrutaremos de 260.000 polígonos y 160 megas. Una auténtica barbaridad que permite que los territorios selváticos del juego estén descritos con todo lujo de detalles y hasta se vean las motas negras del plátano que se come el último mono.

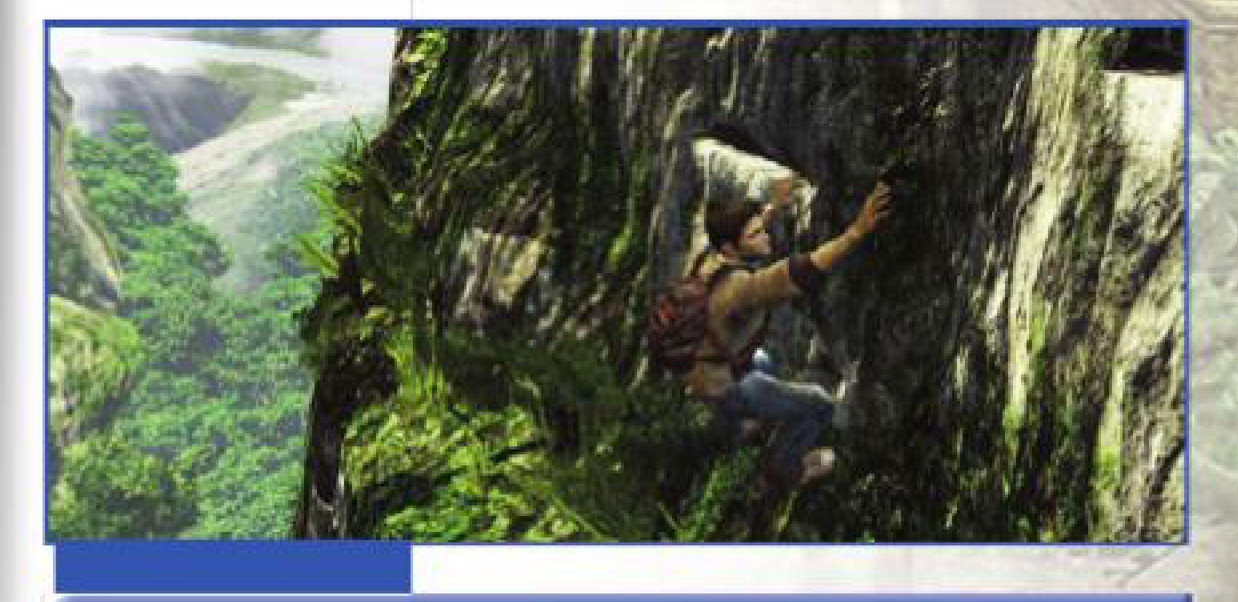
Aventura de nivel

Pero nada de "caballo grande, ande o no ande", porque para este estreno el aliento heroico de Nathan se ha insuflado a borbotones en una historia que nos traslada a una jungla centroamericana en severo contraste con las arenas desérticas de la anterior entrega. Allí, nos enfrentaremos a peligros mil relacionados con el descubrimiento de un macabro secreto de 400 años de antigüedad que cierta expedición española intentó tapar con una alfombra bien gorda. Pero Drake, que es más listo que el hambre, lo descubrirá a las primeras de cambio, embarcándose en un carrusel de templos en ruinas, cuevas abandonadas y ciudades míticas perdidas donde le acompañará Marisa Chase, arqueóloga compañera de fatigas, y en la que volverá a batirse el cobre con Jason Dante, su antiguo rival.



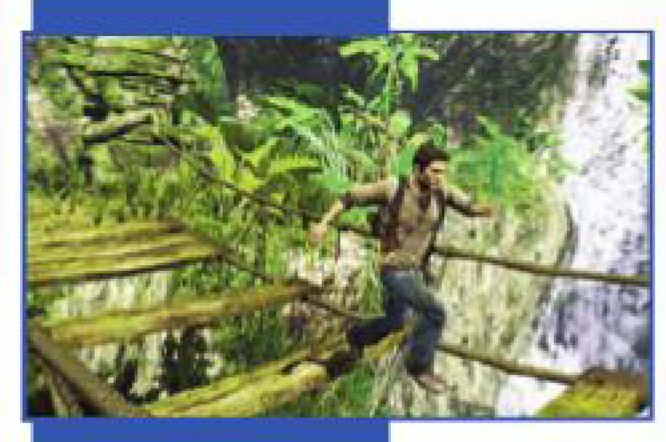
Tras el episodio anterior, que a algunos les pareció apartarse de la tónica habitual de la saga, aquí volvemos al sendero conocido: aire de serial de los años 30, toque cinemático indianajonesco, humor de compadreo pelín machista, combate cuerpo a cuerpo con los puños de hierro y, sobre todo, las acrobacias características de Nathan al estilo Spiderman, con sus balanceos, equilibrios y escaladas agarrándose al mínimo saliente posible. Como novedad, cabe señalar una mayor presencia de los "quick time events" y de objetos para recolectar, incluyendo minijuegos y una lista de fotografías para realizar. Capítulo aparte merecen los nuevos controles de la Vita, de los que hablaremos más detenidamente aquí al ladito. Eso sí, se nota el esfuerzo para no dar ningún paso en falso en el estreno de una nueva consola, un examen que no siempre se pasa con holgura, aunque ya se sabe que no conviene enseñar todos los ases en la primera mano.

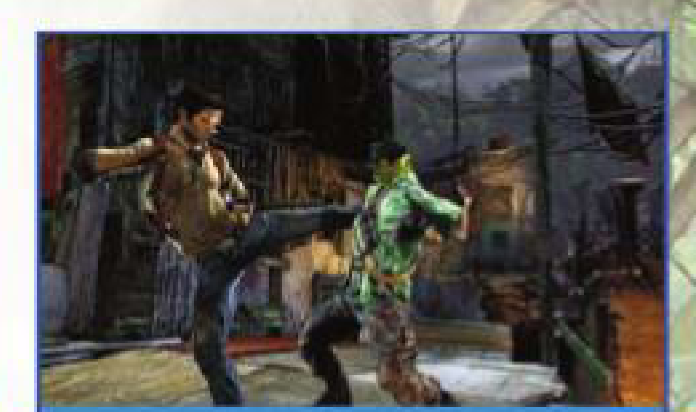


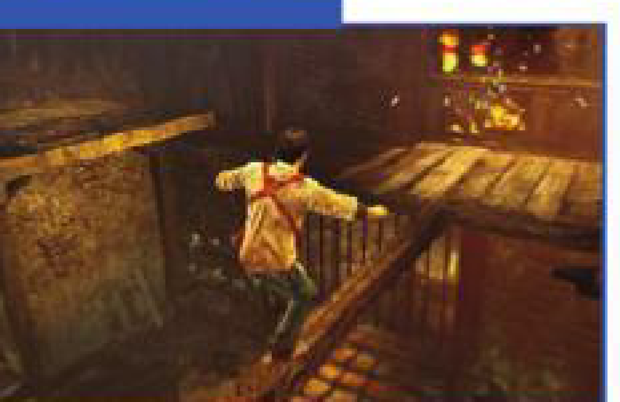


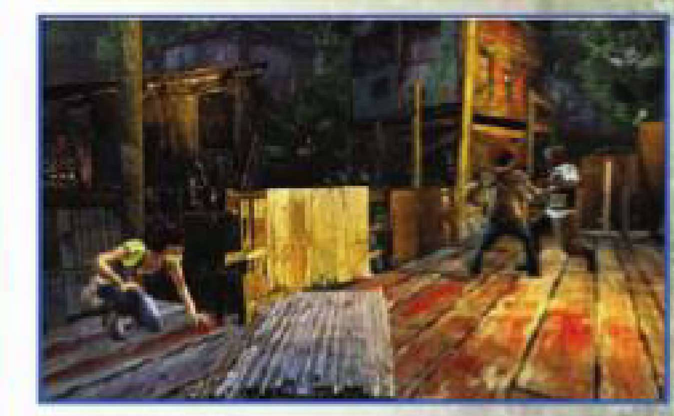
BAMBOLEO TÁCTIL

Como no podía ser menos, el principal atractivo de este título consiste en descubrir las nuevas habilidades y características del "juguetito", sobre todo su sistema de control táctil que nos permitirá saltar, balancear y deslizarnos con un toque de dedo. Aunque, si no nos hemos lavado las manos después de merendar chocolate con churros, también podemos acudir al control normal de la Vita, con sus dos joysticks analógicos.









A FONDO

Valoración

GRÁFICOS ■■■■■□

JUGABILIDAD ■■■■□□

SONIDO/FX ■■■■□□

ORIGINALIDAD ■■■■□□

Ficha técnica

Sony

Acción/Aventura

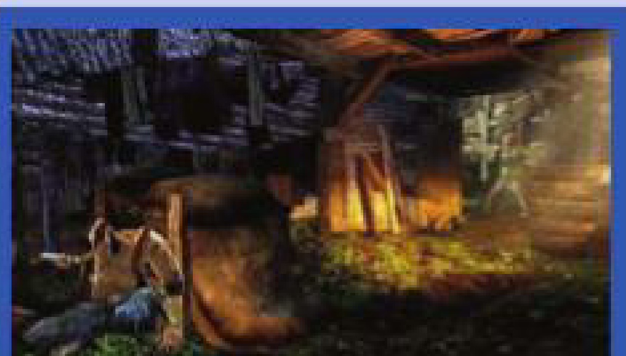
Febrero

+16

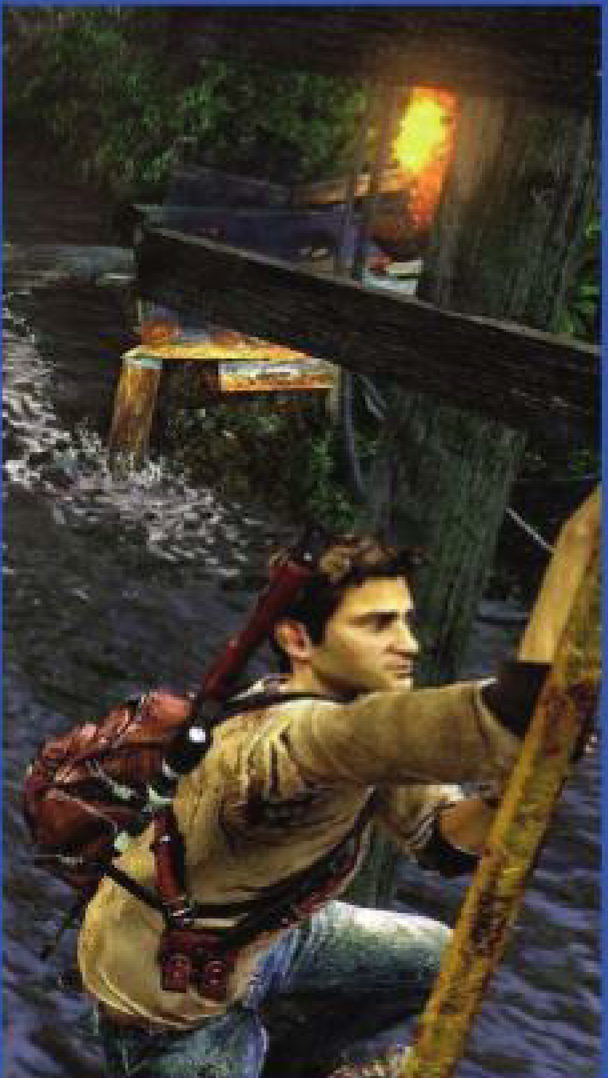
http://es.playstation.com

A GOLPE LIMPIO

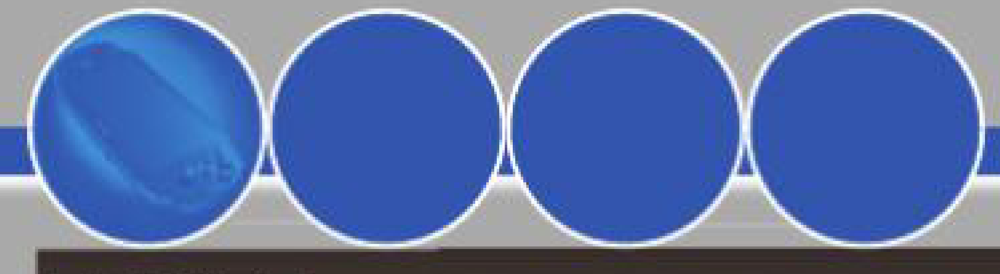
Otra interesante aplicación "touch screen" llega a la hora de pelear con los enemigos de turno dándoles toquecillos en la pantalla para así desencadenar un ataque masivo a base de combos y "yoyas" de lo más espectaculares. Todos, con una espléndida ejecución y sincronización para que quede claro el poderío de la Vita.



unque el resultado final sea más que notable, no hay que olvidar que este juego tiene prendada en el ojal la etiqueta de "banco de pruebas" para el desarrollo de una consola de lo más especial para Sony, ya que la apuesta es fuerte y el enemigo (la Nintendo 3DS) muy duro de roer (de hecho, las cifras de venta iniciales se han inclinado más por el lado nipón). Por eso no es de extrañar que, en ocasiones, les traicione el "ansia viva" de querer mostrar todos los prodigios de la criatura, a veces sin venir mucho a cuento, como ciertas aplicaciones sensoria-



les como el balanceo o el "escaneo" consola en mano. De todas formas, la respuesta es óptima en casi todo el desarrollo de la aventura, que tampoco se diluye en mitad de tanta demostración de talento. El fan de Drake volverá a encontrar a su icono en plena forma y sin los flashbacks que frenaban su anterior aventura. Y eso, en el fondo, es lo que cuenta.



VIRTUA TENNIS 4
WORLD TOUR EDITION

La PS Vita sube a la red por gentileza de Sega, que no quiere perder comba en el estreno jugón del momento. Y lo hace con buen tino, con una de sus sagas señeras y con un género infalible desde que hace *justo 40 años se inventara* de la mano del pionero «Pong». ¡Juego ganador!
Así, «Virtua Tennis 4: World Tour» nos permite combinar el control tradicional con el táctil, bien alternando ambos o utilizando las características particulares de cada uno. ¿Cómo? Pues moviendo al jugador con el stick de la Vita y realizando los golpes con la pantalla táctil. Parece algo complicado pero en realidad es la mejor forma de jugar a un juego de tenis en los límites de una consola portátil. Aparte de este notable avance, las cartas básicas de la franquicia siguen sobre el tapete. Empezando, cómo no, por su club de cracks, con 22 de los tenistas más importantes del mundo, incluyendo a Nadal, Federer, Djokovic y todas las féminas de postín. También tendremos la posibilidad de elegir 33 de las canchas más famosas del mundo, de todas las clases y superficies. Con unos y otras podremos emprender numerosos torneos y desafíos, desde el completo modo Campeonato Mundial hasta minijuegos tan curiosos como el Rock the boat, que, además de ser divertido a rabiar, nos permitirá ir perfeccionando y puliendo nuestros golpes para, por ejemplo, dar la campanada en los modos multijugadores también presentes en el juego, tanto el uno contra uno Touch Versus Mode, como el online hasta para cuatro jugadores en vibrantes partidas de dobles sin el más mínimo retardo. Y todo, por supuesto, con unos gráficos que da gloria verlo y un realismo y detallismo de golpes y efectos asombrosos. Set, partido y ensaladera, una vez más.













EN PRIMERA PERSONA

Uno de los puntos fuertes del juego es su capacidad para conjugar la primera persona, singular o plural. Principalmente gracias al modo Virtual Reality, con el que podremos disputar partidos desde la vista del propio jugador (como un juego de conducción con el volante en las narices), obteniendo así una perspectiva única. Tampoco hay que perder de vista el detalle de poder cargar nuestra cara bonita con la cámara de la consola y convertirnos en el amo de Wimbledon, e incluso integrar a jugadores en cualquier foto que saquemos y presumir que nos hemos encontrado a la Williams en el chiringuito de la playa.

FICHA TÉCNICA

- Sega
- Deportes
- Febrero
- 3+
- www.sega.es

THE LAST STORY

Fuerza estética, fuerza narrativa, total jugabilidad. Llega un nuevo RPG dispuesto a revolucionar las bases tradicionales del género, de la mano del gran maestro Hironobu Sakaguchi, creador de la saga «Final Fantasy». Toda una garantía.
Una historia épica, un héroe carismático y complejo, un apartado gráfico excepcional y una jugabilidad que combina la más pura tradición del género con las técnicas jugables más modernas. Así es el nuevo juego que llega en exclusiva para Wii y al que podrás jugar con su mando clásico. Comenzamos la aventura. Tras una breve presentación, nos ponemos a los mandos de Zael, un joven mercenario que junto a sus "colegas", acepta una misión adentrándose en la cueva Réptida de la isla de Lázulis. En un entorno hostil, en ruinas y entre rocas y grietas, él y sus compañeros tendrán que enfrentarse a monstruosos reptiles. Así a los dos minutos de iniciar el juego ya estamos aprendiendo una de sus claves: el combate y todas las posibilidades que ofrece, ya que la libertad de movimientos es la base del juego. Tras esta misión, entra en acción una joven que conduce a los chicos a la ciudad de Lázulis. Allí los personajes tienen absoluta libertad para moverse. Son ágiles, rápidos y podrán entrar en establecimientos, correr por las calles de la ciudad e ir avanzando en las distintas misiones. Y es que se trata de un videojuego con un guión muy elaborado, una historia cargada de magia y de épica y unos protagonistas cuyas personalidades y relaciones sociales marcarán el devenir del juego. Desde un punto de vista técnico el juego es excepcional. Los gráficos te transportarán directamente a Lázulis y la música es del gran maestro Nobuo Uematsu. ¿Quién da más?

FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Rol
- Febrero
- 16+
- www.nintendo.es

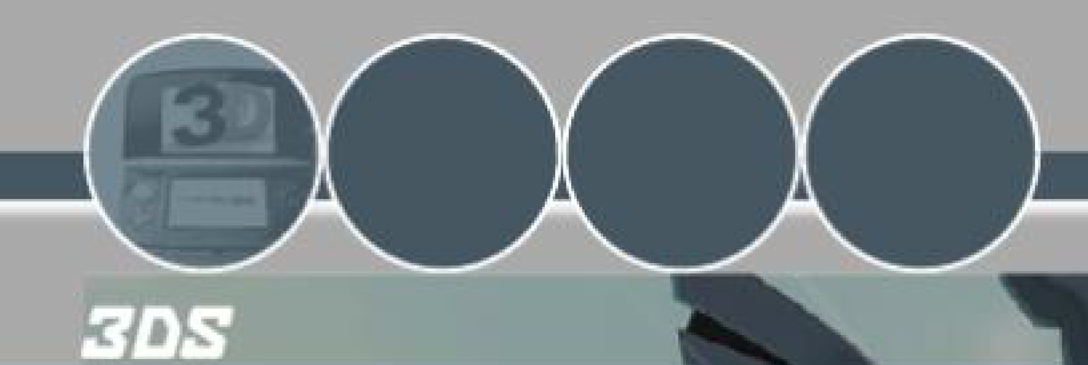


VALORACIÓN

- GRÁFICOS: 5/6
- JUGABILIDAD: 5/6
- SONIDO/FX: 4/6
- ORIGINALIDAD: 5/6

MIL Y UNA FORMAS DE MATAR

La Taberna de Ariela es el punto de reunión de Zael y compañía y es también el lugar al que irás para guardar la partida o para recargar pilas, que falta hará. Y es que hay mil y una formas de matar en el juego, pero también es sencillo que a uno lo maten. Hay enemigos a los que tendrás que dispararles en la cabeza, a otros tendrás que hechizarles y con otros tendrás que demostrar que tienes un buen gancho... aunque para eso tengas que acercarte demasiado. Así que cuidadito. De todas maneras, para tu seguridad, el juego te ofrece la posibilidad de atisbar desde lo lejos una zona de enemigos y así sabrás qué estrategia llevar a cabo para acabar con ellos.



SUPER POKÉMON RUMBLE

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

Los pokémon vuelven a la carga y lo hacen por primera vez en exclusiva para la Nintendo 3DS en un juego diferente en el que tendrás hasta 600 de ellos, como nunca, y más de diez horas de combates multitudinarios y sin turnos.

Seguidores de la saga, una advertencia, el nuevo videojuego es muy diferente a todos los existentes hasta el momento. No se trata tanto de un juego de estrategia con una historia de amplio calado y en la que la evolución de nuestros pokémon y el uso de uno u otro a la hora de enfrentarnos a nuestros rivales es crucial para avanzar, sino que el nuevo título desarrollado por el estudio Umbrella es un RPG de acción al 100%. Arranca la historia con un Picachu que avanza enfrentándose a todos los enemigos que se cruzan en su camino y acumulando todo tipo de pokémon. Los escenarios son sencillos pero muy variados: castillos, cementerios, bosques...y los combates son multitudinarios, así que habrá que estar atento en todo momento para ver por dónde aparecen los enemigos. Deberás manejar con maestría los botones de tu portátil para repartir estopa de la buena y llegar así a los monstruos finales de cada pantalla. Además tendrás la opción de poder cambiar en todo momento de pokémon porque aunque defenderse y atacar con los botones A y B es fundamental no estará de más enfrentar un pokémon agua a un pokémon fuego, aunque es algo que no tiene tanta importancia como en otros juegos de la franquicia. Y es que es en su sencillez y originalidad lo que hacen diferente a este título, y por supuesto la tecnología 3D de la consola para aumentar la experiencia, que destaca el esmero y el detalle con el que han trabajado en el estudio nipón. Un juego para seguidores de estos pequeños y poderosos seres pero apto también para aquellos que se acercan al universo pokémon por primera vez.

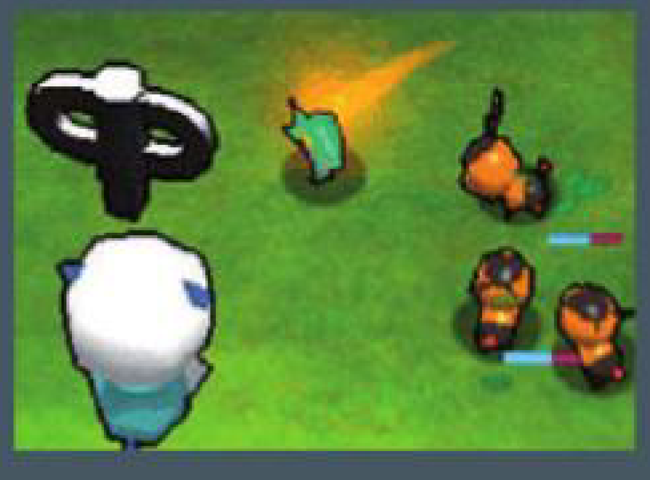
FICHA TÉCNICA



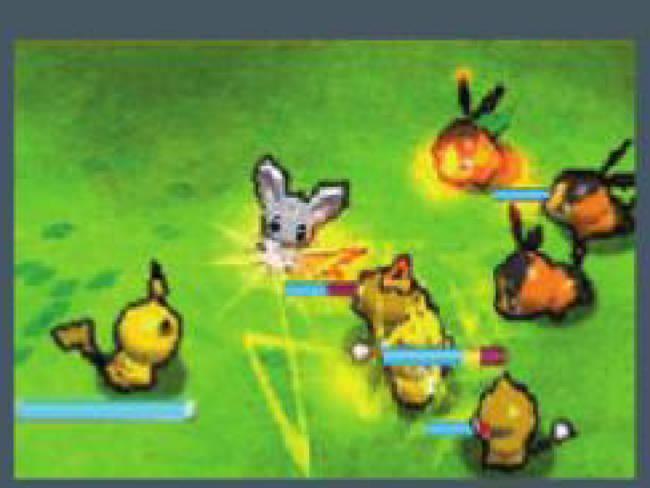
Nintendo
Rol
Diciembre
7+
www.nintendo.es













COMPITE CONTRA TODOS

Una jugabilidad sencilla que puedes compartir con quien tú quieras. El juego, creado exclusivamente para la Nintendo 3DS, aprovecha todas las cualidades tecnológicas que ésta ofrece y la modalidad "Street Pass" está entre ellas. Podrás competir con los pokémon que han acumulado aquellos con los que te cruces por la calle y que lleven activado el sistema. Además dispones de la opción multijugador en un modo de juego local contra otro usuario más. Y todo con subtítulos en castellano y unos escenarios muy divertidos y coloridos.

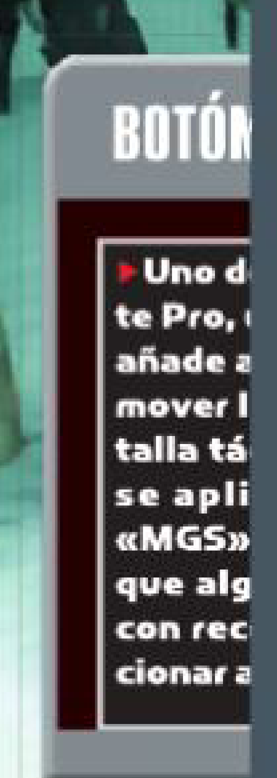
RESIDENT EVIL
REVELATIONS

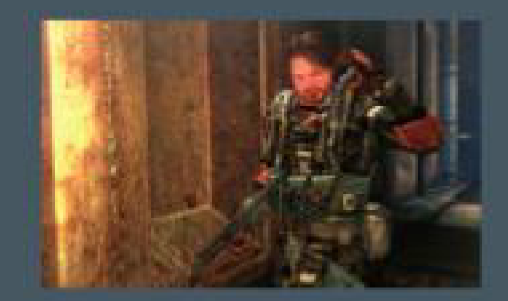
La saga de Capcom vuelve a la 3DS con las pilas puestas (incluyendo las del nuevo "botón deslizante"), muchos personajes y escalofríos, y respetando los orígenes de tan venerable franquicia.

La verdad es que nos la debían. O, al menos, se lo debían. A los fans de una saga que lleva más de quince años poniendo pelos como escarpias y volviendo del revés como un calcetín remendado los cimientos del "survival horror", un subgénero de los huevos de oro que prácticamente se lo inventaron ellos solitos. Pero lo cortés no quita lo valiente, y hay que reconocer que la anterior experiencia de la saga de Capcom en los territorios tridimensionales de la Nintendo 3DS, aquello de «Resident Evil: The Mercenaries», dejó a más de uno con cara de ternero mirando el paso fulgurante del AVE por la meseta. Pero, gracias a los dioses, los aficionados a tan mítica saga solo tendrán que soportar, de momento, el berrinche de su enésima entrega cinematográfica por parte del señor y la señora Jovovich. No se puede pedir todo. Mejor centrarnos en esta entrega, que tiene casi tanta miga como una hogaza bien cebada, y que tiende lazos cómplices y de dificultad con las primeras entregas de la serie, aunque argumentalmente encuentra hueco entre los episodios 4 y 5, dos de las piezas más laureadas, recuperando personajes icónicos como Jill Valentine y Chris Redfield (más otros nuevos como Parker Luciani y Jessica Sherawat) en un ramillete de entornos completamente nuevos y amenazas inéditas y escalofriantes como el virus T-Abyss, una organización terrorista que amenaza con infectar al planeta y enemigos de nueva generación. Arrancamos motores con Jill y el agente Parker Luciani rastreando un barco abandonado donde se perdió el rastro de Chris Redfield. En otro lugar, Chris Redfield y Jessica Sherawat, nueva agente de la BSAA, caminan a través de nevadas montañas buscando información sobre una organización terrorista de nombre Veltro. Pero las blancas cumbres están infestadas de horribles y aterradoras criaturas que harán todo lo posible para acabar con ellos...

Coco y acción

La dupla maestra entre puzzles y acción pura y dura vuelve a funcionar en esta nueva entrega en la que el modo campaña recupera los ingredientes que hicieron grande a la saga: una historia muy trabajada, todos los recursos técnicos aplicados a crear tensión, rompecabezas y desafíos complicadillos, menos munición que enemigos para agudizar el ingenio y no caer en las ráfagas a bocajarro... Todo ello, con un entramado gráfico que, esta vez sí, da la talla y no marea, buena banda sonora, nuevo modo cooperativo local y online, generosa ración de sustos y un cuidado por los detalles que se refleja en detalles tales como el doblaje al castellano, por primera vez en toda la saga. Lo dicho, un retorno a los orígenes de la franquicia y una apuesta firme y seria para la consola portátil de Nintendo, que le viene al pelo.





A FONDO

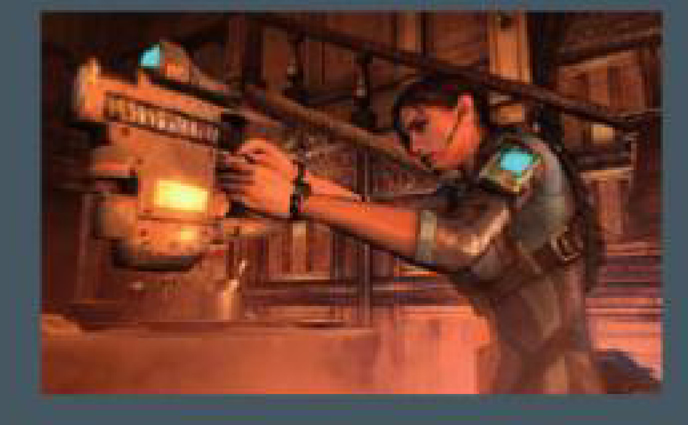


Ficha técnica

- Capcom
- Acción/Terror
- Enero
- 16+
- www.nintendo.es

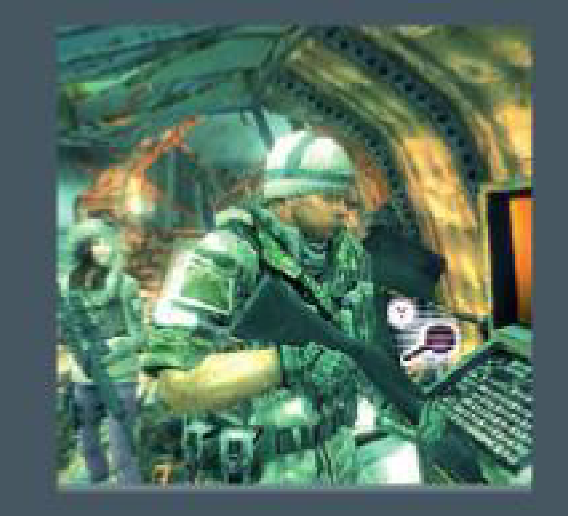








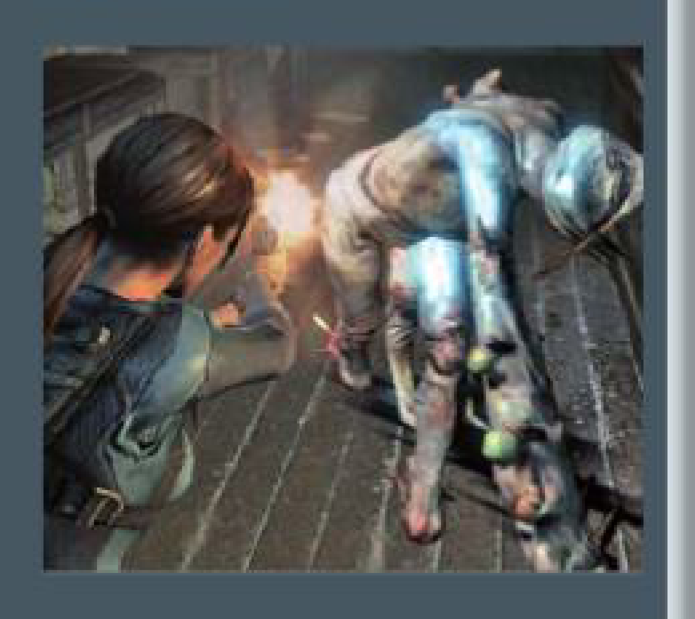




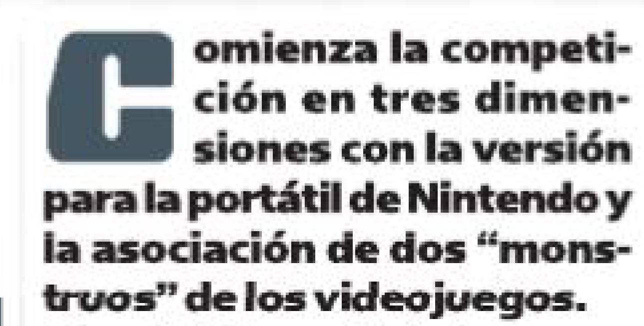
GUÍA DE JUEGO



l retorno al pasado que Capcom ha destilado a su saga con esta entrega incide sobre todo en una de las características principales de «Resident Evil»: la dificultad que conlleva contar con un número limitado de armas y munición, por lo que tendremos que asegurarnos de que cada disparo merezca la pena. Así, tendremos que apostarnos convenientemente en los oscuros y reducidos espacios del barco o las traicioneras nieves de las montañas para no fallar como una escopeta de serie. Por suerte, contaremos con aliados valiosos como el escáner Genesis, para analizar a nuestros enemigos y poner de manifiesto objetos escondidos que serán muy útiles a la hora de mejorar nuestras armas. También el 3D puede servirnos para descubrir valiosos ítems "replegados" y que aparecerán por arte de magia ante nuestros ojos. Aunque ya se sabe que se puede volver al 2D tradicional con un golpe de palanquita, para evitar jaquecas en algunas fases intensas o para hacernos con los nuevos mandos y el botón deslizante. Por suerte, el sistema de control del juego es sencillo.



MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS | LONDON 2012





Comienza la competición en tres dimensiones con la versión para la portátil de Nintendo y la asociación de dos "monstruos" de los videojuegos. Divertidísimas disciplinas y un montón de personajes antagónicos para luchar por las medallas. ¿Quién se llevará más? Diversión y deporte en 3D unos meses antes de que arranque la cita olímpica en la capital británica... Amigos de Mario vs amigos de Sonic, ¿quién está más en forma? No tardaremos en averiguarlo. Los eternos enemigos de las consolas se enfrentarán en el Londres olímpico en un montón de divertidas disciplinas que van desde el fútbol hasta las carreras de caballos, los 20 km marcha o los 100 metros lisos. Todas ellas pensadas para aumentar la jugabilidad del título en su versión en 3D y aprovechar las posibilidades gráficas que ofrece la consola. Las competiciones se desarrollan en esta ocasión en 20 escenarios reales en los que tan solo dentro de unos meses competirán por el oro los mejores atletas del mundo. Disfrutarás por tanto de lugares que pasarán a ser emblemáticos como el Estado Olímpico o el Centro Acuático y dispondrás de una larga lista de míticos personajes para participar en las distintas disciplinas. Bowser, Yoshi, Peach, entre otros muchos, ayudarán a Mario mientras que Knuckles y Tails estarán en el bando del héroe de Sega. El juego aprovecha al máximo la tecnología en 3D y ha sido creado para que con cada disciplina los jugadores tengan que recurrir a controles diferentes, aumentando así la jugabilidad. Algunas disciplinas son sencillas pero en otras conseguir un buen resultado te hará sudar a gota gorda... y con otras te partirás de la risa, especialmente con las acrobacias que hacen algunos personajes. Con unos gráficos muy trabajados y muchas horas de diversión por delante, los jugadores se pondrán en forma de cara a la cita británica.





VALORACIÓN

- GRÁFICOS: ■■■■□□
- JUGABILIDAD: ■■■■□□
- SONIDO/FX: ■■■■■□
- ORIGINALIDAD: ■■■□□□



FICHA TÉCNICA

- SEGA
- Deporte
- Febrero
- 3+
- www.sega.com



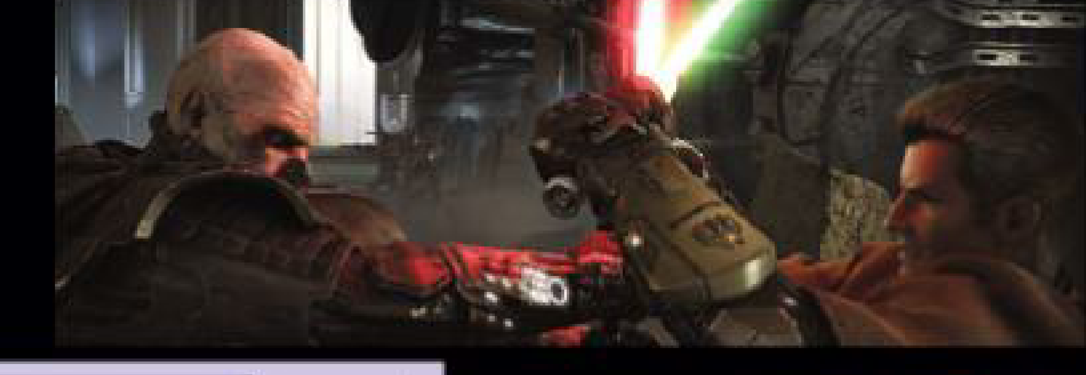


UN JUEGO MUY COMPLETO

Hasta la música es imprescindible en un título como éste. Y por supuesto aciertan con ella, adecuándola a cada disciplina. La emoción de una llegada a meta en unos 100 metros lisos no es la misma que en una marcha de 20 kilómetros y en el juego han sabido hacerlo a la perfección para que sepas exactamente cuándo tienes que pegar ese sprint final para entrar en meta siendo el number one. Y es que es un juego "10" y lo es tanto para su versión en 3DS como para Wii, a pesar de que buscan objetivos diferentes.







¡El universo Star Wars cobra vida en un nuevo juego multijugador masivo de la mano de Bioware! Pero, ¿se limita a copiar los vicios de otros juegos de su género o aporta algo realmente nuevo? ¡Aquí te lo contamos!

Después de un larguísimo periodo de desarrollo y unas expectativas astronómicas, por fin ha llegado «Star Wars the Old Republic». ¿Cuál es el veredicto tras un primer mes de juego sin parar? Pues que es un título inmenso que supone un salto cualitativo muy significativo dentro de los juegos multijugador masivos. Ahora bien, si eres un fan de los títulos tradicionales "de grindeo" solitario y "power leveling" para llegar al contenido final lo antes posible, tal vez la obra magna de Bioware no te impresione demasiado.

Y es que si nos ponemos a hablar de habilidades de combate, "itemización", ramas de talentos, progresión de la apariencia, PVP y otros elementos propios del género, la cosa pinta bien, pero sin revolucionar al gallinero. Ojo, que tampoco se trata de restar méritos, porque con el listón actual tan alto, esperar una revolución en todos los aspectos es un poco descabellado. Donde se ha alcanzado otro nivel, la siguiente generación en este tipo de juegos, es en la sensación de inmersión. Y no es solo por la increíble adaptación gráfica y sonora del universo Star Wars, sino porque cada misión de tu larguísima aventura es una minihistoria en sí misma, con diálogos hablados, cuyo desenlace final depende de las decisiones que tomes. La sensación de ser el protagonista de una épica historia en una galaxia muy, muy lejana es sencillamente impagable. Hay muchos juegos multijugador masivos que se anuncian como de "de rol", pero este es el primero que se acerca mínimamente a esa experiencia. Ya solo nos queda esperar a que lo traduzcan para que todos podamos disfrutarlo...

Ficha técnica

- Bioware/EA
- Rol
- Diciembre
- 16+

www.swtor.com





Divertida ingeniería del futuro

El sistema de confección de equipamiento para las aventuras es muy entretenido y enlaza con el innovador sistema de acompañantes. Puedes recoger materiales por el mundo en persona, a la forma tradicional, o puedes mandar a los miembros de tu tripulación a buscarlos en misiones que exigen invertir dinero y tiempo para financiarlas. Durante ese tiempo (de 3 minutos a hora y media, según la complejidad de la misión), tienes que prescindir de su ayuda durante tus aventuras. ¿Lo mejor? Puedes confeccionar artículos de alto nivel para otros sin necesidad de subir de nivel tú mismo. ¡Un humilde personaje de nivel 10 puede ser el mejor artesano del servidor y hacerse rico trabajando en el mercado galáctico!

¿Misiones? ¡Mejor en compañía!

Subir de nivel a menudo es una paliza en este tipo de juegos y suele ser preferible hacerlo solo que acompañado. Aquí es todo lo contrario. Con cómodas funciones como hololladas, diálogos multijugador con los NPC y marcas de las misiones de los otros miembros del equipo en el mapa, el viaje hasta el nivel 50 es incluso más entretenido si lo haces acompañado. Incluso hay recompensas para aquellos que cumplan sus misiones en grupo: equipo de estética clásica Star Wars que puedes usar a pleno rendimiento durante toda tu aventura si te preocupas de modificarlo al subir de nivel. ¡Absolutamente magistral!





Valoración

Gráficos	5/6
Jugabilidad	6/6
Sonido/FX	6/6
Originalidad	5/6

A FONDO

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Super Mario 3D Land (3DS)

El regreso a las plataformas del gran Mario y en 3D. Un juego muy completito al que es muy fácil engancharse y que esconde muchas sorpresas. Toma nota:

Jugar al nivel Final:
El juego tiene un último nivel secreto y para poder jugarlo tendrás que conseguir las cinco estrellas durante la partida.

Consigue las cinco estrellas:
Están repartidas por todo el juego. La estrella 1 la conseguirás al vencer a Bowser en el nivel final del Mundo 8; la estrella 2 la recibirás superando todos los niveles con Mario; la estrella 3 se consigue al superar todos los niveles jugando con Luigi; la estrella cuatro, consiguiendo la banderas doradas de cada nivel y la estrella 5 consiguiendo todas las monedas de estrella.

Jugar con Luigi:
Si quieres jugar con este personaje tendrás que completar el Mundo especial 1 y para ello deberás completar el Mundo 8 del juego. Una vez logrado, podrás escoger a Luigi y jugar la aventura con él como protagonista.

Call of Duty: Modern Warfare 3

· **10 puntos:** Destruye la torre de interferencia. Completa "Martes negro".

· **15 puntos:** Pasa a cuchillo a un Juggernaut en Operaciones Especiales.

Assassins Creed: Revelations

Para jugones. Te damos algunas claves para que te conviertas en el número 1 en este juego de acción y aventura. Por ejemplo andar bien de pasta es algo que nunca te hará daño...

· **Ricos:** Para conseguir dinero fácil hay que entrar una y otra vez en la casa de Piri Reis. En la habitación en la que se hacen las bombas tenemos una caja que siempre nos da tres elementos. Si hacemos esta operación varias veces, entrando y saliendo de esta casa, podremos acumular el número de elementos que queramos y después venderlos a Piri Reis. Os forraréis.



Club de fans



¿Algún juego recomendable de PS Vita?
Cristina Albadalejo (e-mail)

SUPER MONKEY BALL BANANA SPLITZ

Los simios más famosos de Sega regresan a tu salón y ya estaban tardando... El mítico juego lanza una nueva versión para PSVita con más minijuegos, mayor jugabilidad y unos gráficos muy mejorados. Y unos monos, por supuesto, la mar de simpáticos, inquietos y algo gamberretes. Podrás jugar de nuevo con MeeMee, Gon Gon, Baby o AiAi, les llevarás por más de 90 niveles diferentes cargados de obstáculos de lo más logrados, originales y sorprendentes. El nuevo juego, que saldrá a la venta en verano de 2012, cuenta con 8 divertidísimos minijuegos, la opción de disfrutar con hasta otros tres jugadores y de poder comparar, gracias a la función GPS, tus puntuaciones con las de cualquier jugador del mundo. El minijuego sigue fiel a su política de jugabilidad sencilla que tanto éxito le ha dado, y que te asegura horas y horas frente al televisor disfrutando de las acrobacias de estos simios. La renovación de ‹Super Monkey Ball Banana Splitz› no dejará indiferente. No en vano engrosa el catálogo de grandes títulos que acompaña el lanzamiento de la nueva portátil de Sony.



Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

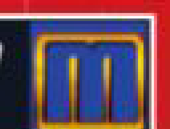
Galería

Hay personajes a los que la Galería les sienta muy bien, quedan que ni pintados. Uno de ellos es Sonic, que esta vez viene con compañía por arte y gracia de Juan Manuel Martínez González, de 13 añitos, que se ha ganado con su dibujo el videojuego «Invizimals: La otra dimensión» para PSP. ¡Que lo disfrutes!



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS



1 Mario Kart 7 (3DS)
Nos gusta la velocidad y con Mario al volante las carreras todavía son más divertidas. Y si es en 3D, tres veces mejor. Mario tiene mucho gas.

2 Skyrim (Multi)
‹The Elders Scrolls› llega con esta quinta entrega al culmen del rol, con una calidad narrativa extraordinaria y otorgando al jugador gran libertad.

3 Kinect Disneyland Adventures (360)
La fantasía de Disney a disposición de la magia de Kinect para disfrutar con la familia entre los amigos del parque de atracciones más popular del mundo.

4 Modern Warfare 3 (Multi)
La saga ‹Call of Duty› sigue teniendo en la recámara mucha munición para repartir. Año tras año se va superando, y la inmersión en el frente de batalla sigue siendo brutal. Un 'must'.

5 El Profesor Layton y la llamada del espectro (NDS)
Al conocido investigador de los videojuegos todavía no le hemos visto en 3D tras la pista de algún caso, aunque con un juego como éste muchos dirán que ni falta que hace. Una joyita más entre puzzles.

Re

Asura



▶ EDAD: Milenaria, como corresponde a cualquiera que en su DNI figure "deidad venerada" como profesión.

▶ APARIENCIA: Auténtica fiera corrupia con ojos de tormenta, cuerpo de armadillo anabolizado y peinado entre Naruto (de casta le viene al galgo) y Billy Idol. Un conjunto bastante intimidatorio, la verdad. Ah, y no nos olvidemos de la media docena de brazos que gasta el gachó. Y pensar que el mes pasado "retratamos" a Pocoyó...

▶ CURRÍCULO: El caso de Asura es el típico de "chico conoce a siete ancianos dioses, chico se queda sin chica por culpa de ellos, y chico se petrifica durante 500 años por un quítame allá esos meteoritos fuera de órbita". Con semejante ajetreo, no es de extrañar que Asura se asure y jure venganza y destrucción masiva. Normal, puntuaciones con su ‹Speedway USA› para N64, aunque su auténtica reivindicación llegó con la saga ‹Kingdom Hearts›, donde no se ha perdido ni una de sus seis entregas, que por algo es el rey del castillo Disney y la responsabilidad le precede.

▶ ARMAS: Muchas y muy fulgurantes, ya que ‹Asura's Warth› (ver análisis en este número) es de todo menos una película iraní cuando el cine iraní era iraní-iraní, no esas modernece de Nader y Simin, una separación. Esto es, rayos y centellas, puñetazos estratosféricos, ojos de fuego y manotazos aspaventeros.

▶ FUTURO: Viendo el genio que se gasta el tal Asura, cualquiera le niega la posibilidad de una secuela, o de una franquicia para él solito. De momento, ya se anuncian DLCs cayendo como fruta madura en breve, así que la cosa promete?

Te lo dice Galibo ...

El héroe supermacho

Desde que juego a ‹Star Wars Old Republic›, estoy metidísimo en mi papel de duro soldado del escuadrón Havoc que recorre la galaxia desfaciendo entuertos. Tengo mi propia nave espacial, una tripulación de leales que hacen todo lo que les digo y no paro de ascender en el escalafón militar gracias a mis logros. Primero sargento, luego teniente, y vete a saber cómo acabaré, porque mis superiores están encantados con el éxito de mis operaciones. Hace poco se unió a nosotros una encantadora joven llamada Elara Dorne, una médico de campo muy eficiente que se adhiere a las reglas por encima de todo. Yo lo primero que hice fue valorar cuidadosamente sus méritos para después despojarla de toda su armadura y armas de combate, que pasé a remplazar con un conjuntito de bailarina exótica de lo más sexy. Eficiente, lo que se dice eficiente, pues no es, la verdad, y pasa serios apuros cuando los enemigos deciden atacarla. Pero no hay problema, porque ahí estoy yo ahí para intervenir y salvarla en los momentos difíciles, en plan protector supermacho. Yo me ocupo de combatir contra los malos, ella se preocupa por mí y me cura cuando lo necesito. ¡Es la relación heroica perfecta!





hi5 myspace YouTube facebook twitter tuenti

Juegos favoritos

Gracias a las redes cada día estamos más cerca de vosotros, pero somos ambiciosos, queremos más y más, que nos contéis lo que os gusta y lo que no de nuestro mundo megaconsolero, la información que queréis recibir, vuestros juegos favoritos y todo lo que os apetezca. Cada día somos más en Facebook y Twiter, así que seguid así porque con vosotros... al fin del mundo. Y pasadas las navidades ya sois muchos lo que os estáis frotando las manos con las próximas novedades.

‹Mass Effect 3› y ‹Max Payne 3› son algunos de los que más actividad han suscitado en nuestras redes sociales:

Gonzalo Cienpalacios:
La acción rolera de los anteriores me dejó flipado, me imagino que en la tercera la cosas subirá enteros. Los espero con muchísimas ganas y los de Bioware seguro que no me defraudan (a propósito de ‹Mass Effect 3›

Da tu opinión a través de tus redes sociales favoritas



Aitor García Fernández:
"Juegazo si es de Rockstar" sobre Max Payne 3 (que llegará en mayo).

También hemos hecho un repaso a vuestros juegos favoritos: ‹Deus Ex›, ‹L.A Noire›, ‹Skyrim›, ‹Portal 2›, ‹Mario Kart 7›...

Marina Hernández
‹Portal 2› el más original del año pasado, por

Víctor Suárez
‹L.A Noire›, obra maestra.



Una manera cómoda, práctica y muy divertida de hacer ejercicio en casa y convertirlo en un hábito. Si todavía no lo has intentado, con «Wii Fit Plus» y la tabla Wii Balance Board, lo conseguirás. El juego te ofrece una gran cantidad de ejercicios para que reduzcas peso, tonifiques y sobre todo, te muevas ganando así agilidad y dándole forma a tu cuerpo. Más de 60 ejercicios de mayor y menor intensidad para que pongas a tono los distintos grupos de músculos, mejores tu equilibrio, corrijas la postura o te relajes. La tabla es el elemento ideal al ser capaz de detectar la presión que se ejerce sobre ella por lo que sabrá cuándo el jugador realiza los movimientos correctamente y cuándo no. Además controlará tu índice de masa corporal y podrás así crear tu propia rutina tanto de comidas como de ejercicios para lograr el objetivo propuesto. Todo de manera sencilla para que salud y diversión vayan de la mano.

...da la emoción de las carreras



Son muchos los pilotos que para entrenar y simular sus carreras utilizan los asientos de la casa Playseat, y el Playseat Alcántara negro es uno de los mejores. Elegante diseño, confortable, fácil de montar y desmontar, sirve tanto para niños como para adultos y ofrece la experiencia más similar a estar en un verdadero coche de competición. El asiento cuenta con un chasis sólido que resiste todo tipo de giros y movimientos. Adaptable para PS2, PS3, Xbox, Wii y PC, es compatible con todos los volantes y pedales comunes que existen en el mercado. Su suave cubierta es de piel vuelta y tiene un marco sólido de acero completamente ajustable.

Ferrari F1 Wheel Integral T500

Calidad y realismo sobre el asfalto

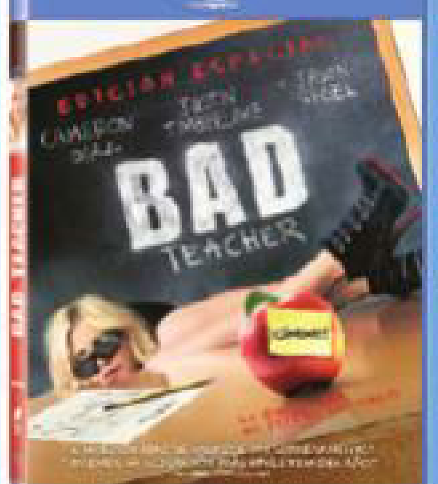
Los amantes de la Fórmula 1 están de enhorabuena. Ya tienen a su disposición para PS3 y PC el volante Ferrari F1 Wheel Integral T500, una réplica del volante que equipa el Ferrari 150º Italia. La mayor calidad y realismo de la mano de Thrustmaster que ha creado un periférico de altura para que los apasionados del motor vibren desde el salón de su casa y que incluye un juego de pedales para hacer la experiencia más realista aún. El volante presenta un agarre con textura de goma, un diámetro muy realista y un frontal de cepillado que ofrecen una mayor intensidad en las carreras. Además gracias al motor integrado de categoría industrial, el Ferrari F1 Wheel Integral T500 produce importantes efectos Force Feedback y una precisión inigualable con una resolución de 16 bits. El periférico incorpora dos ruedas codificadoras que giran y permiten a los jugadores ajustar la configuración del coche durante la carrera, tres interruptores de posiciones de centrado automático, ocho botones pulsadores con detentores dobles y dos D-Pads de 8 direcciones. Permite además dos modalidades de juego diferentes: el modo Normal, para PC y PS3 (con un total de 17 funciones programables), y el modo Avanzado sólo para PC (con 29 funciones programables). En cuanto a los pedales, éstos son 100% metálicos, ajustables y ofrecen dos posiciones: una suspendida y otra montada sobre el suelo. ¡Vas a sentirte como Fernando Alonso!



Bad Teacher

Disparatada comedia





Disparatada comedia con Cameron Diaz y Justin Timberlake. Ella es Elizabeth, una profesora grosera, poco responsable con sus alumnos, maleducada y que suele ir a trabajar con resaca o colocada... Su vida se desmorona cuando su prometido la abandona, pero en vez de quedarse en casa llorando, elabora un ambicioso plan para conquistar a un guapo y adinerado profesor, al que da vida Timberlake. El plan cuenta con un obstáculo difícil de salvar, y es que la joven, guapa y modélica profesora Amy también va a la captura del profesor. El filme tiene ritmo, hay situaciones que son desternillantes y el atractivo de sus protagonistas es contrastado, razones que invitan a disfrutar de un par de horitas después de echar una partida a tu juego favorito.



THE DARKNESS II
EDICIÓN LIMITADA
RESÉRVALO YA
Y CONSIGUE TU EDICIÓN LIMITADA. SÓLO
PARA LAS PRIMERAS UNIDADES DE VENTA*
(*) HASTA FIN DE EXISTENCIAS. POR TIEMPO LIMITADO.
www.thedarkness2-eljuego.com
www.facebook.com/thedarknessgame
www.twitter.com/thedarknessgame
10 DE FEBRERO DE 2012
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
2K GAMES